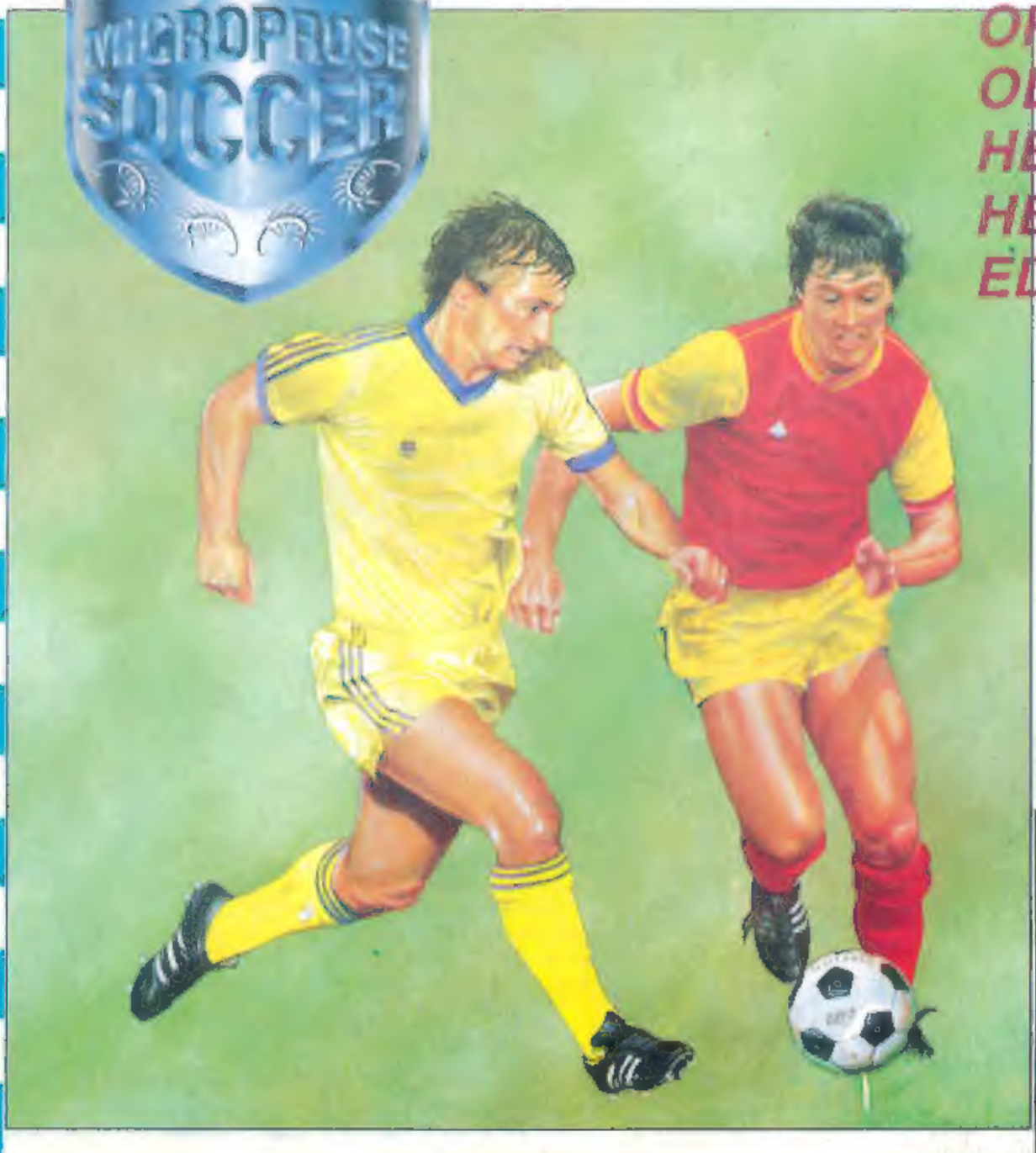
MAYIS "89
yıl:2 sayı:14

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

DERGİNİZ MİCROPROSE SOCCERİ TÜRÇELEŞTİRDİ



OKUYUCU OLAN HERKESE HEDİYE EDİYOR

Dolu Dolu
68 SAYFA
3.000 TL.
(KDV DAHİL)

LİSTE BAŞI...

CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN
YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ
ile TANIŞIN...

Beko

Genel Dağıtıcı Beko Ticaret A.Ş.
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara 117 31 25 - İzmir 18 20 00 - Adana 280 835

"Lider Müzikçi"

CASIOTONE

64'ler
AYLIK OYUN ACIKLAMALARI DERGISI

Hepinize binlerce teşekkür ederek sözlerime başlıyorum. Postacı Memduh amcanız mektuplarınızı taşımaktan bıktı.
"Derginin asıl sahip olması gereken zümre sizler derginin böyle nihai bir kararı için öyle duyarlı davrandınız ki davranışınız benim ve 64'ler ailesinin onun kaynağı oldu Gelen mektupların çoğunluğuna uyarak zam yapmadık Bu ayki dergimiz yabancı örnekleri gibi bir kağıda basıldı . beğeneceğinizi, böyle olmamızı tavsiye eden sayın okuyucularımızın da hayal kırıklığına uğramayacçağını ümit ederim.
Kağıt zamları üst üste gelirken biz size yine zam yapmadan ayni dergiyi böyle verebiliyoruz. bu mutluluk bize yetiyor.

Gelelim bu sayımıza...
Assembler kursu bu sayı başladı. Her sayı devam edecek bu kurslar size büyük yarar sağlayacak. Dr. Ali Özçelik ağabeyinizin hazırladığı bu kurs'tan bugün bir şeay anlamayanlar bunu saklasınlar gelecekte bunu arayacaklar.

yine süper oyunlarımız var.. Renegade III ve Eliminatör 64'te.. Tv sport ise &Amiga'da ağır toplarımızdan...

Adventure meraklıları için Jinxter'in tamamen ingilizce çözümünü yayınladık. oyunu rahatlıkla bitirebilirler

Tatil öncesi hepinize hayırlı tatiller , iyi notlarla dolu karneler

64'ler

AYLIK OYUN BİLGİSAYARLARI DERGİSİ

Sahibi ve Genel
yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ.REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Koordinasyon
KASIM AKTAŞ

Yayın Kurulu
AHMET YILDIRIM
Dr. ALİ ÖZÇELİK
HAKAN TİRALİ
BARIŞ ERTÜL
UFUK METİN
EMRE IŞIKLAR
ORHAN CEVHER
ŞAHİN DERYA
BARIŞ ERYARAR
ERTUĞRUL ERÖZ
KEMAL DENİZ AKSOY
BARIŞ YALÇINKAYA
KORHAN TAMAN
GÜÇLÜ YURDUNOL
OSMAN TOPÇU
SERHAN AKDAĞ

İlan rezervasyonları için telefon
160 82 11
İdare yeri
ŞEHİT ASIM CADDESİ NO:51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Telefonlar
160 82 11-158 81 81
Yayına hazırlayan-Montaj
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Dizgi
ELDİM elektronik dizgi
Renkayırımları
GÜVEN REPRODÜKSİYON
Tire filmler
ERMAN GRAFİK
Baskı
MERVE MATBAASI

İLAN TARİFESİ

Arka kapak renkli	**1.250.000 + K.D.V.**
Ön ve arka kapak	**1.000.000 + K.D.V.**
İç sayfalar renkli	**700.000 + K.D.V.**
İç sayfalar siyah-beyaz	**500.000 + K.D.V.**

Dergimiz basın ahlak yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın-yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında dergimize gönderilen malzeme yayına değer bulunmuşu halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.

Haberleşme Adresi
P.K.205 80690
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

Posta Çeki No: 328618

İçindekiler

Tanzilat yapan firmalar.....5
Renegade.....6-7
Lombard Rally.....8
4soccer Simulators.....9
Eliminatör.....10-11
Higway Hawks.....y2
STarball.....13
Better Dead Alien.....14
Microprosse Soccer.....15
urple heart.....16
Turbo girl.....16
Italy 90 soccer.....18
Sharaja Warriors.....20-21
R-type Harita.....22-23
Last &Ninja hariuta.....24-25.26
Okuyucu maktupları.....28-29
Human Killing Machine.....35
Amiga Extra.....36-37
Crazy Carsll.....41
Little dragoin.....40
Döküm.....42
Süper mario Borsa.....43
Assembler kursu.....45-50
International karate.....52
Tv SPort Futboll.....54-56
Batman.....57
Afterburner.....58-59
Zynaps.....60
Thunder Blade.....61
Aliens.....62
Draller.....63

64'ler ABONELERİNE TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

A.B.C BİLGİSAYAR
Baraj yolu 6. durak No: 1 Hatıra apt. **ADANA Tel: 1728 66**

ALTINBAŞAK LTD. ŞTİ.
Sağlık sok. 33/5 Sıhhiye **ANKARA Tel: 133 25 07**

ABDİ TİCARET
Hürriyet cad. 2/D **GAZİANTEP Tel: 178 81 - 240 26**

ALTINNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ
İslice mah. adaş sok. 24/B **UŞAK Tel: 148 07**

BİLTUR BİLGİSAYAR
PTT Yanı ışıntılı sok. 5/B **BALIKESİR**

COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 95/4 **ANTALYA Tel: 12 12 07**

EKİM-2 ELEKTRONİK
Esnaf sarayı kat 3 No: A/329 **ESKİŞEHİR Tel: 418 06**

KARTAL TİCARET
Hükümet cad. 46 **ERZİNCAN Tel: 170 93**

İRFAN BİLGİSAYAR MERKEZİ
Hürriyet cad. Keyvan bey Pasajı 8-9 **GAZİANTEP Tel: 17 881**

TEKFON
Şahabiye mah. F. Fevzioğlu cad. 40 **KAYSERİ Tel: 124 18 - 259 58**

PİRAMİT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
İş Bankası aralığı 5/B Heykel **BURSA Tel: 20 73 08**

SIRÇA SARAY
Namık Kemal cad. 52/A **İSKENDERUN Tel: 140 41**

SEDAN LTD. ŞTİ.
Meşrutiyet cad. No: 10/39 **Bakanlıklar/ANKARA Tel: 118 07 82**

OFLUOĞLU TİCARET
Gazipaşa cad. 44/A **ZONGULDAK Tel: 117 97**

İZMİR

BARIŞ BİLGİ İŞLEM
857 sok. Anadolu pasajı 17/A No: 10 **KONAK Tel: 25 90 73**

IDEASOFT COMPUTER & SOFTWARE HOUSE
1710 sok. 9/2 **KARŞIYAKA Tel: 23 33 48**

PHOENIX COMPUTER HOUSE
İnönü cad. 302 Ademoğlu pasajı 33 **HATAY Tel: 31 95 03**

TAMER KİTAP KIRTASİYE
1728 sokak 52/A **KARSİYAKA Tel: 68 14 00**

TAYLAN TİCARET LTD. ŞTİ.
Talatpaşa Bulvarı no 40 ALSANCAK: 14 06 82

İSTANBUL

BİLDEN BİLGİSAYAR
İstiklal cad. sahna sok. Ali Han Kat: 5 No: 507
GALATASARAY Tel: 152 47 27

BİL-MER
Halkçı sok. 33/7 Bakırköy işhanı ve çarşısı **BAKIRKÖY Tel: 570 34 90**

BİL-TEK BİLGİSAYAR
Ebuzziya cad. Marmara çarş. kat: 1 105-106
BAKIRKÖY Tel: 583 14 90

BUKET BİLGİSAYAR
Osmanağa Cami yanı Pavlonya sok. no: 5 **KADIKÖY Tel: 347 69 97**

BİMOMAK LTD. ŞTİ.
Mebusan Yokuşu SSK. işhanı 220
FINDIKLI Tel: 143 83 42 - 152 08 31
Kızılelma cad. 15/4 **FINDIKZADE Tel: 586 67 79**

BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR A.Ş.
Abide-i Hürriyet cad. Polat Celil Ağa işhanı k.3 no: 14
MECİDİYEKÖY Tel: 172 55 54

CAN MÜHENDİSLİK SAN. TİC. A.Ş.
Rıhtım cad. Hacıonbaşılar İşhanı Kat: 4
KADIKÖY Tel: 347 30 36 - 346 33 86

COMPUSHOP
Nadide sok. 33 Bağkur Blokları **MERTER Tel: 584 19 44**

DATA BİLGİSAYAR
Akaretler Spor cad. 62 **BEŞİKTAŞ Tel: 161 30 96**

DİJİ BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK CEM KAPTANOĞLU
Akasya sok. Akasya apt. No: 9/4 **GÖZTEPE Tel: 363 31 53**

ELECTROMODE
Kayışdağı cad. 280 Üst **GÖZTEPE/ERENKÖY Tel: 360 63 92**

EMEK ELEKTRONİK
Millet cad. 90/2 **FINDIKZADE Tel: 523 11 40 - 525 47 52**

EFOR BİLGİSAYAR
Sofular mah. Açıklar sok. 2 **FATİH Tel: 532 50 37**

FERBİ ELEKTRONİK LTD. ŞTİ.
Gruba Hüseyinağa mah. Hasanpaşa Çeşme sok. 12/B
AKSARAY Tel: 524 70 51 - 533 81 83

GÖGE ADİ. KOM. ŞTİ.
Söğütçeşme cad. 129/7 **KADIKÖY Tel: 336 60 54 - 345 06 78**

KADIKÖY BİLGİSAYAR
Mühürdar cad. 70/34 Akmar Pasajı **KADIKÖY Tel: 345 06 78**

KADRİ ÇAKMAK
Doğancılar cad. 55 **ÜSKÜDAR Tel: 342 62 61**

KİNG LİMİTED
Ihlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A **BEŞİKTAŞ Tel: 161 65 87**

MASTER COMPUTER CLUB
Bağdat cad. 298/3 **ERENKÖY Tel: 356 44 79**

MİKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ
Kayışdağı cad. no: 202 **GÖZTEPE Tel: 360 03 31**

MİNE ELEKTRONİK
Moda cad. 46 **MODA Tel: 336 09 16**

OSAM LTD. ŞTİ.
Ebuzziya cad. Sakızlıyalı sok. 3 **BAKIRKÖY Tel: 583 72 46**

ÖLMEZ BİLGİSAYAR
Necip Asım sok. 34/A **ÇAPA Tel: 587 72 03**

PEGASUS COMPUTER CENTER
Bağdat cad. Köşemız apt. 209/8 **SELÂMİÇEŞME Tel: 336 58 89**

PEKEN BİLGİSAYAR MERKEZİ
Halitağa cad. Ekşioğlu işhanı 21 **ALTIYOL KADIKÖY Tel: 338 30 25**

SKY ELEKTRONİK
Valikonağı cad. Konak Pasajı. 109 K:1/38 **NİŞANTAŞI Tel: 148 43 83**
Ebuziya cad. Özgiray Pasajı 17/32 **BAKIRKÖY Tel: 583 54 03**
Mimar Kemalettin cad. 37/1 **SİRKECİ Tel: 326 58 37**

SÜER ELEKTRONİK
Bahariye cad. Akyıldız Pasajı 92 **KADIKÖY Tel: 346 24 00**

TETİKLER DIŞ TİCARET
Selamsız cad. Eser Çarşısı K:1 No: 34/78 **ÜSKÜDAR Tel: 334 99 94**

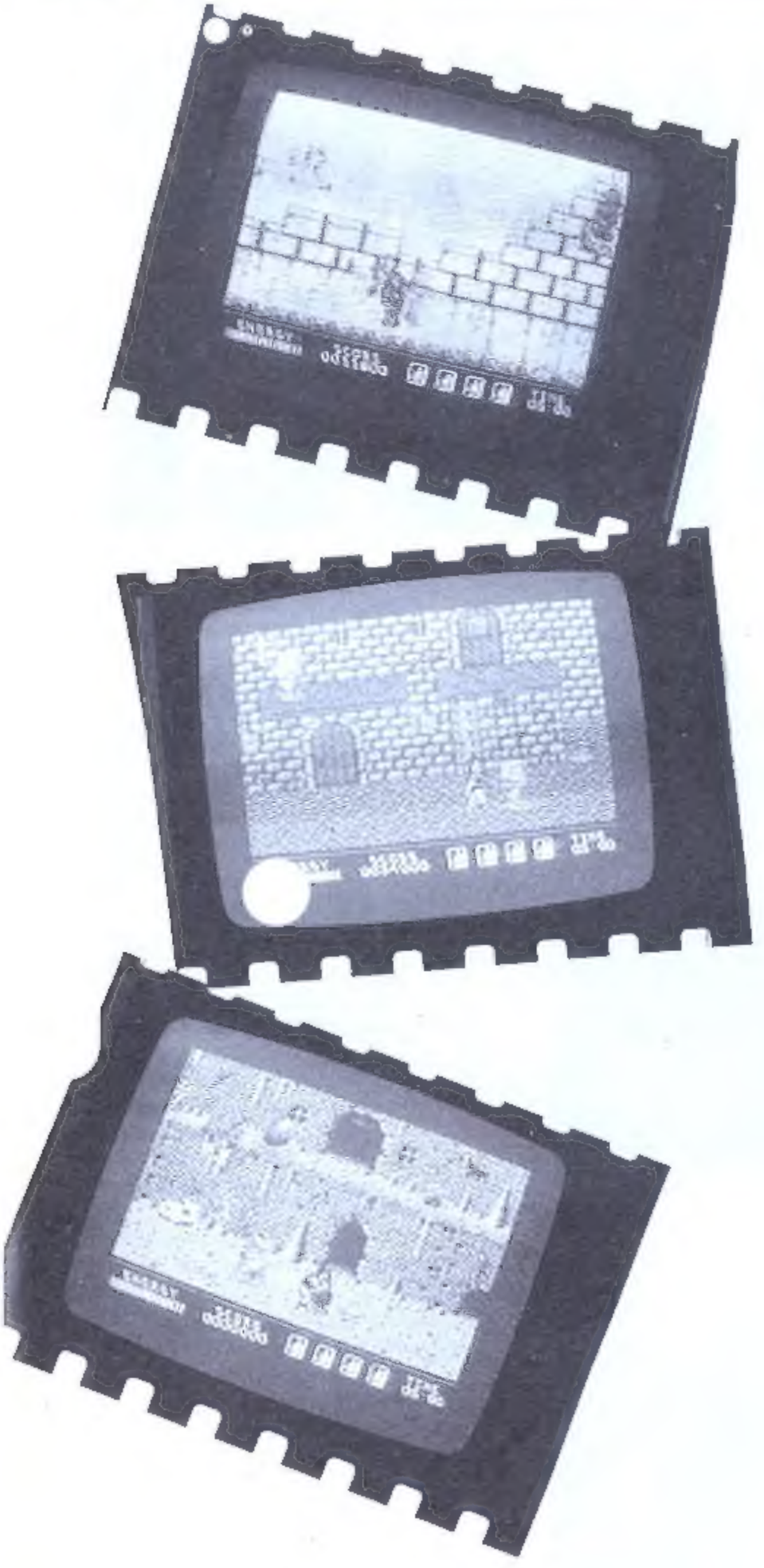
UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.
Rıhtım cad. Başçavuş sok. Yazıcıoğlu İşhanı 3/54
KADIKÖY Tel: 336 73 54

VIOLET COMPUTER
Bağdat cad. 378/2 **ŞAŞKINBAKKAL Tel: 369 05 69**

RENEGADE

Daha önce Renegade ve Target gibi hit oyunlara imzasını atan İmagine firması, '89'un şu ilk aylarında da ortalığı Reğegade III ile kasıp kavurmayı düşünerek, bu zevkli oyunu mart sonlarında piyasaya çıkardı.

Renegade III şu anda sadece disk kullanıcılarına hitap etmekle beraber en yakın zamanda kaset versiyonunun da ülkemize geleceği şüphesiz. Oyunda 4 ayrı bölüm bulunmakta. Renegade kız arkadaşını kurtarmak için zaman içinde ileri ve



geri giderek ona ulaşmaya çalışıyor. Bu zamanlar sırası ile: Taş devri, Eski Mısır, Roma, ve Uzay çağı. Şimdi sırası ile bunları tanıyalım.

TAŞ DEVRİ:Bu bölümde etrafta cirit atan dinazor, mağara adamı, ve vahşi canlılarla karşılaşıyoruz. Bunlarla savaşırken aynı zamanda çeşitli tuzak ve çukurların üzerinden atlıyorsunuz. Ya da basamakları kullanarak bir üst kata çıkarak tuzağın yada çukurun üstünden geçiyorsunuz.

Eğer ekrasın kayması durursa anlayınki etraftaki yaratıkları öldürmelisiniz. Siz yaratıklarla meşgul olurken yukarıdan inen bir dinazor yumurtasından çıkan yavru dinazor ekranın kaymasını devam ettiriyor. Bundan sonra eğer ekran bir kere daha donarsa anlayınki bölüm sonuna ulaştınız. Buradada bazı yaratıklarla karşılaşıp daha sonra diğer bölüme geçiyorsunuz. Eğer mağara adamından alacağınız sopayı yanmassanız oyun sonuna kadar kullanabilirsiniz.

ESKİ MISIR: Bu bölümde mısırda geçmekte. Etrafta dolaşan mumyalar firavunlar ve diğerlerine dikkat ederek ilerleyin ve bölümü bitirin.

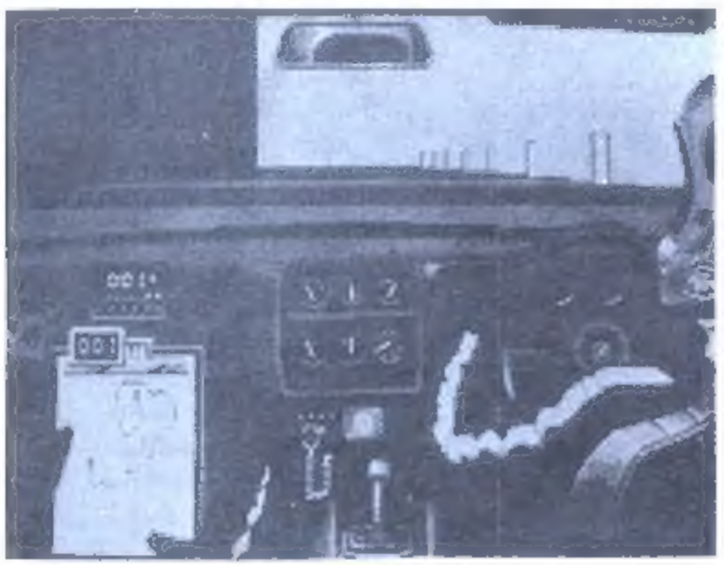
ROMA:Bu bölüm sövalyeler, eski roma askerlerinden oluşmakta. Her halde en ilginç olan rakip bu bölümdeki atlı Romalılar. Ekranda ilerledikçe saman dolu araba engelleriyle karşılaşıyoruz, Bunları geçmek için merdivenlerden yararlanın. Bölümün ortalarında varacağınız kapı bir süre sonra açılacaktır. Bu kapıyı geçip biraz ilerledikten sonra ise bölümü bitiriyorsunuz.

UZAY ÇAĞI:Son bölüm bir uzay istasyonunda geçmekte. Etrafta robotlar ve 'Alien'den tanıdığımız garip yaratıklar var. Katlar arasındaki iletişimi ise asansörlerle sağlıyoruz. Bölüm sonunda ekranda bir zaman aracı beliriyor ve.....(neler olacağını yazmıyor bu zevki size bırakıyorum) Oyun esnasında genellikle uçarak tekme ve yumruk kullanmak en iyisi.Çünkü tekmeler tek vuruşta rakibin işini bitiriyor. Grafiklerin çizgi film kalitesinde olduğu, müzik ve action'un mükemmel olduğu Renegade III size zevkli dakikalar yaşatacağa benzer...

HAKAN TİRALI

LOMBARD RALLY

Rallicirler heyecan arayanlar işte **'lombard Rac Rally'**12. sayının haberlerinde çıkmıştı ama ben bir kere daha tekrarlayım. Bir Ford Sierra'nın içindesiniz ve oldukça değişik bir açıdan oyuna bakıyorsunuz. arka koltuktan gördüklerini dikaynası iki sürücü birinde harita (solda) sağdakide arabayı kullanıyor. Soldakinin sırf el ve dizleri sağdakinde başı ve elleri gösterilmiş. Ayrıca normal araba kontrolları ve vites telsisiniz bile var. kaskın altındaki fort simgesine dikkatli bakarsanız vitestede görebilirsiniz.



Bu oyunda ralli kabiliyetinizi geliştirmek için 5 sitigerlik bir araştırma yapıyorsunuz her stagede 3 level var. Anlayacağınız bol bol araştırma yapabilirsiniz. Yalnız save opsiyonunun olması bu oyunun kaltesinin her yükleyişte değiştiriyor. Yarışa başlarken dijitize bir ses geri sayıyor. Yarış başlayıp ikinci vitese taktığınızda adam elini vitesin üzerine koyuyor. Yolun kenerlarında beyaz çubuklar var. Yolu tam olarak ancak tepeye çıktığınız zaman görüyorsunuz. Engellerde dikkatli olun. İstediğiniz an arabanızın tamir edileceği Work shop ekranına girebilirsiniz. Şimdi buraya bir bakalım ekranda arabanızın detaylı şekli üste **'Ford'** simgesi ve **'comworth'** yazısı, arabanın sağında Vücut gücü süspensiyon. Tekerlekleri ve motoru. Ayrıca Exit ve arabının motorunun şekli ve vitesin durumu ayrıtılı gösteriyor. Bu worskopta bazen onarım yapamıyorsunuz. çünkü paranız yok . Bu durumlarda bir televiziyon spikesi ile buluşup sorduğu sorulara 1 doğru cevap verip yeterli para alabilirsiniz. Ayrıca yarışı kazanırsanız yine nakit alacaksınız.

Sonuç olarak iyi düşnülüp yapılmış bir oyun Grafikler müthiş oynarılık %99 Mondarin bakalım hangi oyunuyla tekrar gelecek.Anlayacağını bir süper Amiga ve Comodore oyunu hapeniz alın.

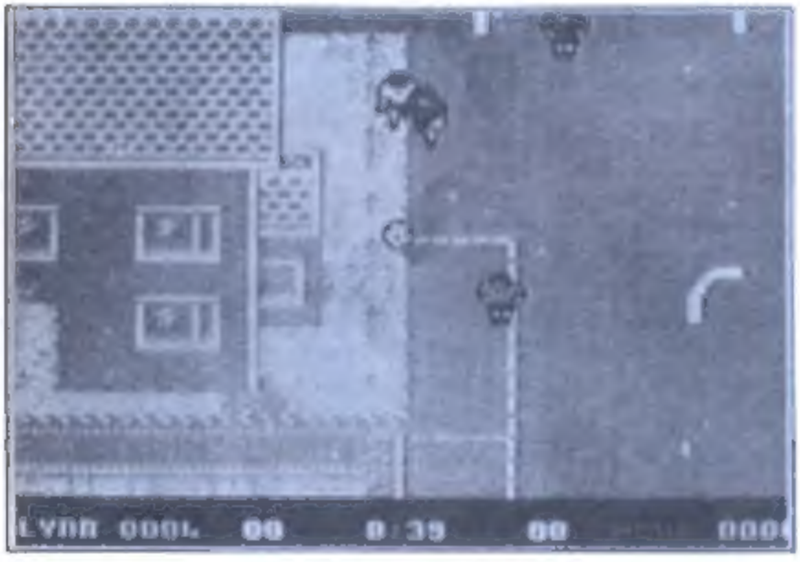
OSMAN TOPÇU

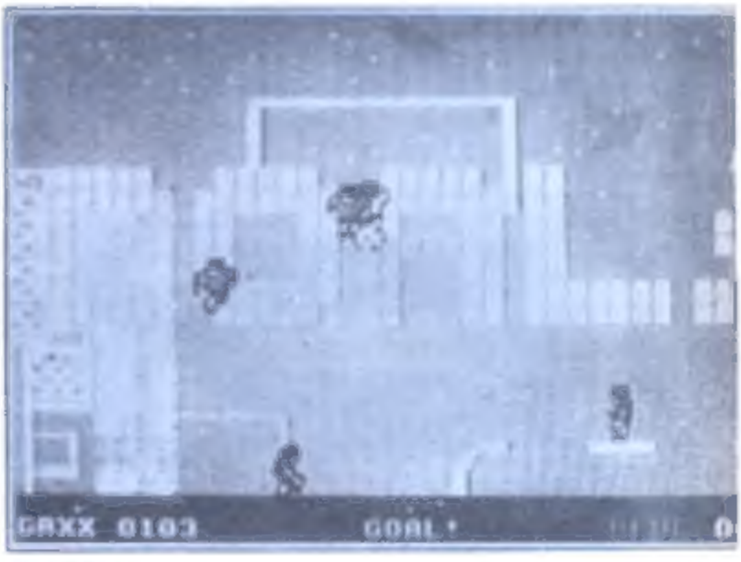
4 SOCCER Simulators

Commodore 64Futbol meraklılarını son çıkardığı 'Microprose soccer ''ile futbola doyurmuştu. Daha sonra başlayan değişiklik arayışı ülkemizde yaygın olmayan fakat Avrupa'da oldukça geniş bir kitleye hitab eden salonfutbolunu önplanaçıkardı, ve bu seferde ''**4 Soccer Simulator**'' çıktı karşımıza

nıza zevkli saatler yasamaya aday... Oyunumuzda gole giden oyuncuyu omuz omuza mücadele sırasında ''**ateş**''e basarak düşürebilirsiniz. Eğer top başta kalısra yine ateş'e basmanız topa en yakın futbolcunuzu harekete geçirmek üzere yeterli olacaktır. kalecinizin müdahalesi için ise sağ/sol ve ''**ateş**''gerekir.

ayıran özellikler ise mekân farklılıklarıydı. Soccer Skills'' diğer üç seçenekten de menüsü gibi oldukça değişik. Amaç antreman yapmak. Göreceğiniz menüde ise skills menü (**Penaltı atışı, kalecilik, top kontrolü**), training menü (**çeşitli hareketlerden oluşan antrenman**), **circuit training training Menü'de**





4 Soccer Simulatar, adından da anlaşıldığı gibi dört Futbol simulasyonunu içermekte.

4 soccer Indoor:

Bildiğiniz gibi salon futbolunun en büyük özelliği aut, taç, korner gibi vuruşların ve (hentbolde olduğu gibi kale önüdeki belli bir çizginin geçilemeyecek olması. 4 Soccer Indoor, bu tıp yönleriyle diğer futbol oyunlarından ayrı bir grafik çizdiği gibi duvar pasları ve aut olmayıpta duvardan geri gelerek muhtemel kontratakları ile size ve arkadaşları-

II -A- SIDE COCCER

Kapalı salonde, sokak arasında maç yaparasınız da(street soccer)çimsahada oynamazmısınız? İşte ''II -A-SIDE SOCCER '' ve çim alanda bildiğimiz kurallarla futbol...

STREET SOCCOR

Bu seçenek size sokak aralarında maç yapma imkanı veriyor. Mekân haricindeki tek fark faulün olmaması. Rakibi düşüren topu alır.

SOCCER SKILLS

Diğer üç seçenek te futbol oynamakla ilgiliydi, vebirbirinden

hareketleri iyice çalışınca bu seçenekte hepsini topluca yapabilirsiniz.)

Menünüzdeki diğer seçenekler ise Joystick keyboard kontrol, en iyi dereceler, oyuncu isimleri ve oyunla ilgili kısa bir açıklama.

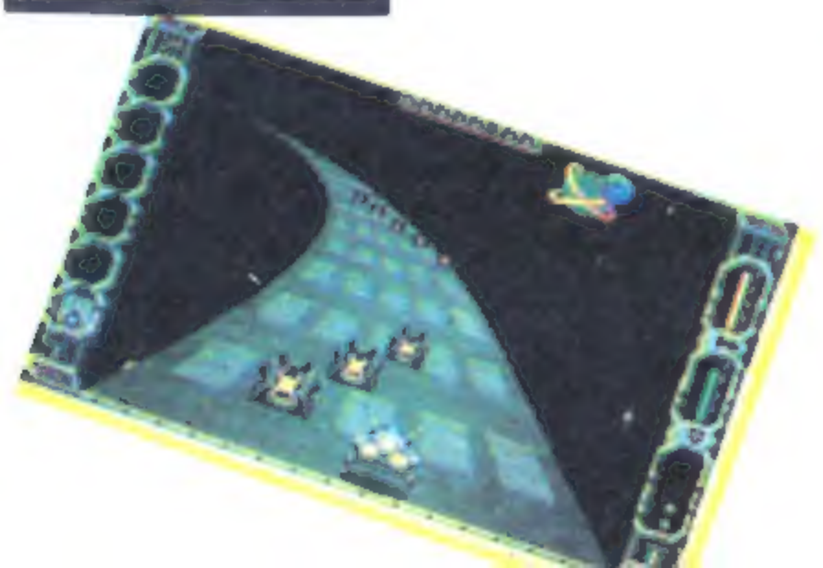
Futbol meraklılarına tek tavsiyem en yakın bilgisayarcıya giderek ''**4 soccer simulator**'', temin etmeleridir. İyi eğlenceler.

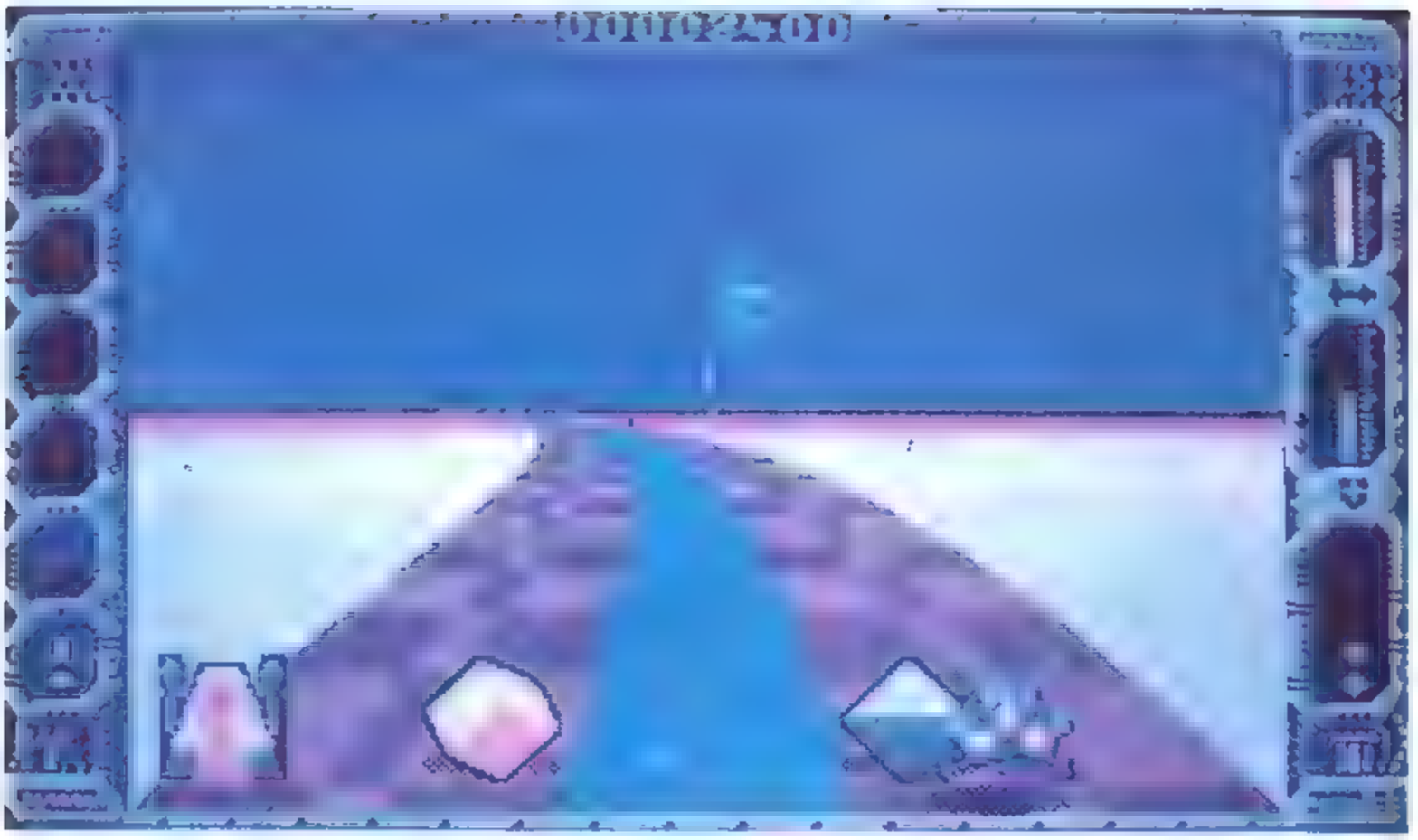
BARIŞ ERTÜL

Zynops'ton sonra Hewson tekrar güzel bir oyun piyasaya sürdü. Eliminator Road wars'a benzemesine rağmen ondan kat kat güzel Uzay geminizin silahlı bir ateş topundan ibaret fakat bu ateş topu düşmanlarınızı uzaydan silmeye yeterde artar bile. Oyuna başladığınızda üzerinize gelen cisimler vurulmuyor. Ne kadar ateş etseniz nafile. Bu yüzden bu cisimlerin sağından ve solundan geçiniz. Hareketli cisimler ise sizin en büyük düşmanınız. Bu yaratıklara dokunmadan ateş edin. Çünkü herhangi bir cisim size dokunduğunda bir hakkınız gidiyor. Birinci bölümü bitirmek oldukça kolay fakat diğer bölümler oldukça zor. Mesala 2. bölümde yolun ortası bir çukur şeklini alıyor. Sizde mecburen yolun sağından veya solundan gitmek zorunda kalıyorsunuz. (Birinci bölümdeki rampalar burada da olmazsa halimiz perişan) Bu rampalar yardımıyla yolun soluna ve sağına sıçrayabilirsiniz. Oyunda üzerinde bulunduğunuz yolun hareketlendirilmesi başarıyla gerçekleştirilmiş. Müziği ise Cybernoid I ve II'den hatırlayacağınız Maniac of noise yapmış. Sonuç olarak çok güzel bir müzik eşliğinde sıkılmadan oynayabilirsiniz.

Kadem Aslan

ELIMIN





NATOR

GÜNEY'DE LİDER...

A.B.C

Bilgisayar Tic. ve San. Ltd. Şti.

Commodore - 64

"AMIGA

HARDWARE

- AMIGA 500 İÇİN EXTRA 512 KB
- AMIGA SES DIGITIZER
- EPROM PROĞRAMLAYICI II
- MPS 802 GROM II
- C-64 SES DIGITIZER
- SIMONS BASIC MODUL
- DESTEK 64 MODUL
- DOUBLE CARTIDGE (ICE + FINAL)
- EXPERT CARTRIDGE 3.10
- FINAL III
- MULTI ICE III

PAKET 120 ÇIKTI!..

SOFTWARE

- En yeni Oyunlar
- AMIGA için yüzlerce Oyun
- İş programları
- Eğitim programları

YAKINDA ATATÜRK CADDESİNDE...

Tel: 172866 Adana
13263 ANTAKYA

Barat yolu 6: Durak Hatıra Apt. Tel: 172866
Antalya Bayimiz: ODAK BİLGİSAYAR Atatürk Cad. M.Rasih Sok. No: 1/K ANTAKYA

Highway Hawks

Probe'un U.S. Gold'un Road Blaster'ının AMIGA Versiyonu geliştirdiği sıralar Anco'da boş durmadı ve sağolusun bir Amiga ve Commodore'culara **Highway Hawks**'ı çıkartı. Bu doğru hareketi için Anco'ya tekrar teşekkür ediyor ve yazımıza başlıyoruz.

Gerçekten bu harika oyuna nereden başlayacağımı bilmiyorum. Goruş açınız arkadan ve biraz üsten Buggy Boy ve Out Rundaki gibi sınırlı zamanda bir Stage'i bitirmelisiniz. Tabi ki yolarda nufus patlaması var. Düşman arabaları ve tırlar sorun çıkarıyor. Ama arabanızın önündeki silahlar onlara yeter. Ekstar benzin için ara sıra beliren yıldız şekillerinin üzerinden geçmelisiniz. Ekranın altındaki işaretlerin ne oldukları yazılmadığı için oyun daha da zorlaşmış ama birini ben söyleyeyim. Arabanızın tam altında pistin haritası ve o anda bulunduğunuz yeri gösteren bir harita var. Ayrıca mayın bırakan araba arda var. Mayınlara yaklaştığımızda ne olacağını anlatmama gerek yok sanırım. Hep pisti bitirdiğinizde son yarışın performansa göre kredi alacaksınız. Bu krediyle daha iyi silahlar malzemeler hatta daha hızlı bir araba bile alabilirsiniz. Eğer "**outrun**" veya "**Fire and Forget**" oynadıysanız grafikler arasında da benzeşmeler olduğunu göreceksiniz. Niye bilmiyorum ama ancak oyun yüklenirken tuhaf ve oyunla ilgisi olmayan bir intro yapmış.

"**Highway Hawks**" şüphesiz en kaliteli yarış oyunlarından. Bu oyun super, aldığınızda kesinlikle eğlenemiyorum diyemiyeceksiniz muhakkak alın.

OSMAN TOPÇU

Zet aklınızda tutmanız gereken yararlı isimlerden biridir; çünkü

- ZET bir piyasa araştırması firmasıdır
- ZET insanların "bir, iki, uç .." dive sayabilecekleri şeyleri araştırmaz
- [illegible] ZET'in başvurdu[illegible]
- ZET [illegible] turma[illegible] [illegible]temini uygulamadan önce, ilgili piyasanın yapısını iyice öğrenir. İlgisiz sorusturma[illegible]a vakit yitirmez
- ZET ukala olmadan bilimseldir
- ZET bilimsellik ve titizlikten ödün vermeden hızlıdır
- ZET bilimsellik paravanasının [illegible] gizlenip, araştırmanın herkes tarafından anlaşılamayan "[illegible]starlı" bir uğraş olduğuna hiç inanmaz; yapılanlar açık ve nettir
- ZET ikna[illegible]ayan müşterinin yakasını bırakmaz. Yönte[illegible]ler ve sonuçlar üzerinde kuşkuları dağıtmadan işi bitirmez
- ZET [illegible]
- ZET ortada gerçekten araştırılacak birşey yoksa işi almaz. Elde [illegible]n ve kolayca elde edilen bilgileri müşterilerine sunar. Bunun için de ücret kab[illegible]etmez
- ZET "araştırma pahalı" dive kimsenin sırtından ceketini almaz
- ZET [illegible] B[illegible]mekten kaçınmaz. Bu[illegible]
- ZET'le çalışanlar bir daha başkası ile çalışmazlar
- ZET, [illegible] olduğunu [illegible]amak için çalışmaktadır

ZET aşağıdaki bir araştırmaları yetkinlikle yürütür: Sek[illegible] ekonomik ve [illegible] sektör değerlendirmeleri, piyasa ve ur[illegible] [illegible] etkinliği ar[illegible] [illegible]nce ve sonra), pazar[illegible] [illegible]

Sıraseyler Cad. Aslanyatağı Sok. Jones Apt. 13 [illegible] Taksim İST
Tel: 145 63 90 - 143 77 68 - 143 77 69

Geliyorlar! Çok daha çok, çok, çok, daha çok. Dünyamız Uzaylı yaratıklar tarafından saldırıya uğradı. Dünyamızı ancak bir kişi kurtarabilir. O da siz!

Evet. Oyunumuz bir uzay oyunu. Yapmanız gereken tek şey, edebildiğiniz kadar ateş etmek. Bu arada da ateş yememeye dikkat etmelisiniz çünkü yaratıklar da en az sizin kadar ateş ediyorlar.

Oyun 25 bölümden oluşuyor. Her bölüm birbirine benziyor. Fakat oyun gittikçe zorlaşıyor. İlk olarak karşınıza bir menu çıkar. Joy'u yukarı aşağı iterek seçeneklerin üzerine getirebilir, ve Joy'i sağa-sola çekerek seçenekleri değiştirebilirsiniz. Seçenekler sırasıyla:

-Start: Bununla oyuna başlıyabilirsiniz. Joy.'in düğmesine basmanız yeterli.

One Player Game: oyunu ister tek, ister çift yıkısı ile oynıyabilirsiniz.

Level: Bunu seçerseniz sizden bir kod istenecektir. Eğer kodu biliyorsanız istediğiniz bölümde başlıyabilirsiniz. İşte bütün bölümlerin kodları:

ELEKTRA
SYGZY
DRAMBUIE
PLUG
SPRANO
MAYONNAISE
FAUCET
POTATO
WOOMERA
NARCISSUS
DEBUTANTE
FIRKIN
ACOUSTIC
TRIPTYCH
JABBERWOCKY
WHINSICAL
CORNUCOPIA
PUNJABI
TIDDLY POM
KEWPIE DOLL
SEPULCHRE
EUPHESISM
GRAMMARIAN
CROSSWORD
QUARANTINE

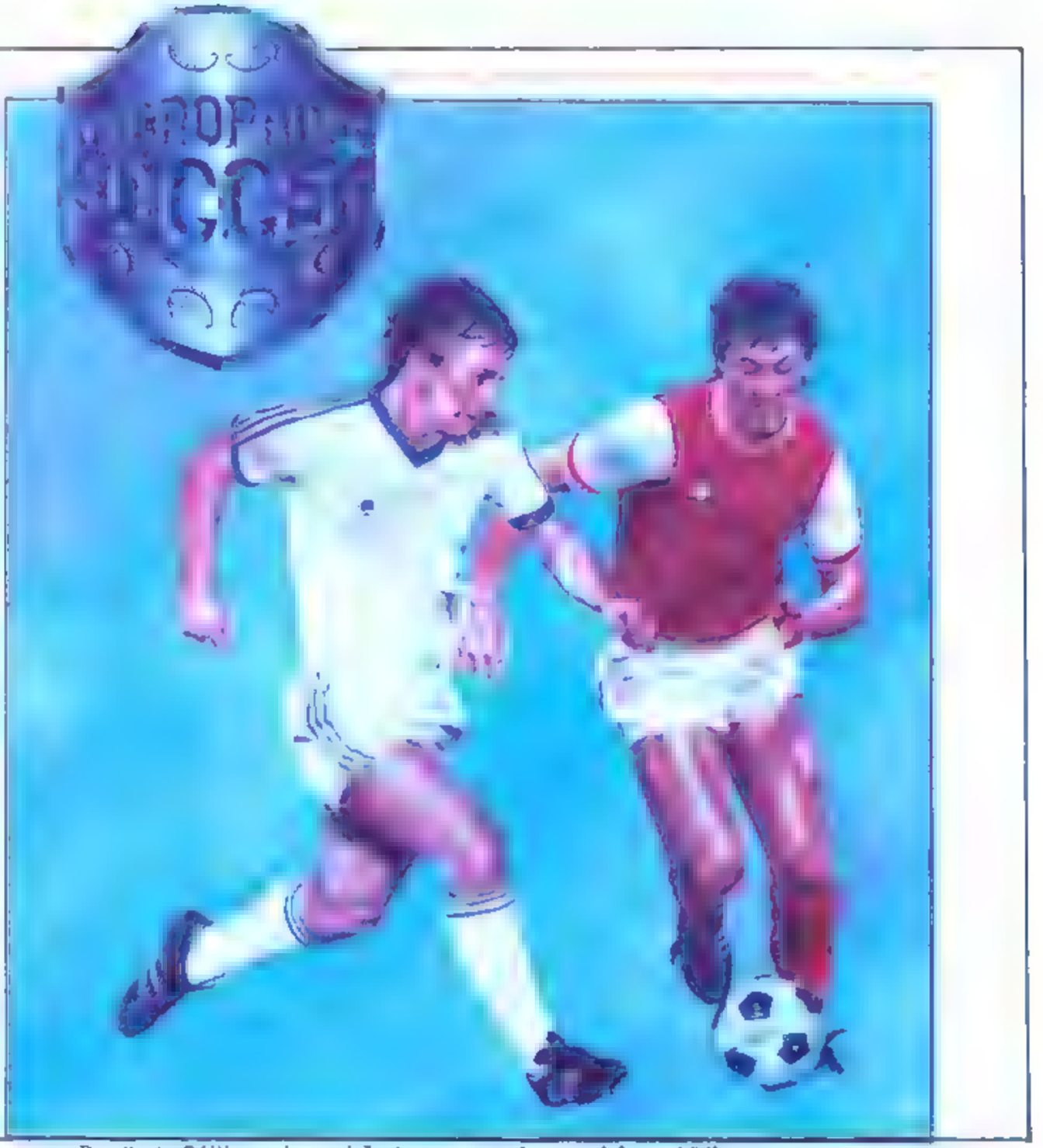
Audio: Müziği kapatıp, açabilirsiniz.

Video color: Oyunu renkli veya renksiz yapabilirsiniz.

Bir bölüm iki düşman ordusu ve bir büyük canavardan oluşuyor. Bölüm sonundaki canavarları birkaç kez vurmalısınız. Sol altta 4 enerji çizginiz görülüyor. Ateş eder veya vurulursanız enerjiniz azalır. Fakat bir yerde dinlenirseniz enerji çizginiz yine çoğalır. Enerjinizin üstünde skorunuzu görebilirsiniz. Sağ alttaki enerji çizgileri2 oyuncuya ait. Düşmanlarınızın arasında yanıp sönen bir varsa bunu vurun. Bu size büyük bir top atacak, bu topu alın. Çünkü bu size enerji, alan gücü ve kalkan gibi yararlı şeyler sağlamaktadır. RUN/STOP tuşuyla oyunu durdurabilirsiniz.

Oyun basta size kolay gelebilir. Fakat bir de son bölümünü oynayın. Sinir krizi geçirmek isteyen herkese tavsiye edebilirim.

Ufuk METİN



Dergimiz 64'ler çok sevdiğiniz ve severek oynadığınız **"Microprose soccer"** oyununu tamamen Türkçeleştirdi ve sizlere hediye ediyor Dergimiz Yayın Kurulu üyesi Dr Ali Özçelik büyük gayret ve fedakarlıklarla sizin için günlerce çalıştı ve Microprose Soccer i tamamen Türkçeleştirdi. **(Sadece oyunun başında firmanın adını ce copright'ını çıkarmadık).** Oyunda bütün komutlar, seçimler ve bütun diyaloglar tamamen Türkçe olarak yer almakta ve Türkçe olarak bilgisayar sizi cevaplamaktadır

Ayrıca içinde Dunya Kupası'na katılan takımlar arasında bir surprizimiz var. Dünya Kupası'nda **'Turkiye'**de var

Oyunu nasıl edinebilceğinize gelince. Dergimiz bunu hizmet amacıyla dağıtmaktadır. Oyunu kasette isteyenler 2 500 TL kaset bedelini, distette isteyenler ise disketlerini getirdikleri veya disket bedeli olan 4 000 TL yi ödedikleri takdirde oyun kendilerine ücretsiz olarak çekilip verilecektir Ancak tek şart , Derginin okuyucusu olduğunu ve abonesi olduğunu belgelemek

TURBO GIRL

Berbat grafikli, kötü müzikli yine de fena sayılmayan bir oyun istersenız, bu oyun tamsize göre.

Bu oyunda bir motorsiklet kullanıyorsunuz (o da belli değil ya!) Amaç ise önünüze geleni vurarak bölüm sonundaki tankları yok etmek.

Oyun 3 bölümden oluşuyor. Bölümler arasında pek fark yok. Karşıda gelen uzay gemilerden başka dikkat edeceğiniz bir yer daha var. O da üzerinde gittiğiniz yoldur. Yol bazı yerler de kesiliyor. Bunun için 'boşluk tuşuna' basmanız gerek. Böylece atlıyabilirsiniz. Hızlı giderek atlarsanı, tabii ki daha ileri zıplıyabilirsiniz. Havada atlarken çarpabileceğiniz tek düşman taşlardır. Yol bitti gibi görünen yerler var. Fakat biraz bekledikten sonra karşıdan mutlaka bir yol görünecek. Dikkat etmeniz gereken en önemli şeyde ikinci bölümdeki yoldur. Çünkü aniden yok oluyor. Burayı geçmek için iyi reflekslere sahip olmalısınız.

Sol tarafta gördüğünüz çizgi enerji çizginizdir. Karşı tarafta ise bölüm sonunda karşılaşacağınız tankların enerjisi görülüyor. Oyuna 5 hakla başlıyorsunuz.

Oyunu bittirdiğinizde başa dönüyor. Zaten böyle bir oyundan birşey beklenmez. Ama en azından bir tebrik yazısı çıkabilirdi.

Bu oyunu size gerçekten tavsiye etmiyorum.

Ufuk Metin

Purple Heart

İşte ikari warriors'u solda bırakabilecek bir oyun : Purple Heart. Herşeyile mükemel bir oyun diyebilirim.

Oyunun amacı düşmanızı yok etmek. Oyun 6 bölümden oluşuyor. İlk olarak tek kişilik mi yoksa çift kişilik mi oynıyacağınızı seçiyorsunuz. 'Simgle Player' tek kişilik seçerseniz, ikari warriors'da olduğu gibi aynı ekranda, arkadaşınızla birlikte düşmana karşı savaşırsınız.

Oyunun bazı yerlerinde yanıp sönen oklar çıkar. Bunların gösterdiği yere gitmelisiniz. Ayrıca yolunuzun üstünde alabileceğiniz birçok silah var. Bunlar; Roket atar, alev püskürtücü, makineli ve tüfek. En etkili silah Roket atar, ama onu aldığınızda enerjiniz biraz azalıyor. Buna karşılık, tüfeği alırsanız enerjiniz artıyor. Bütün silahların mermileri sayılı. Eğer biterse kendinize bir silah bulmalısınız. Bu mermi sayısını ekranda göremesiniz. Oyuna 5 hakla başlıyorsunuz. Kaç hakınızın kaldığını, ekranın altındaki kuru kafadan öğrenebilirsiniz. Onunda altında puanınızı görebilirsiniz.

Her bölümün sonunda tanklarla karşılaşıyorsunuz. Bunları yok edebilmek için onları birkaç sefer vurmalısınız. Her bölümde askerler değişiyor. Ama yine acımasızıca saldırıyorlar. Ayrıca her bölümde size büyük zarar verebilecek helikopterler, motorsikletler, tanklar ve uçaklar geçiyor. Bunlardan bazıları ateş ediyor, bazılarda sizi ezmeye çalıyorlar. Her bir bölüm geçtiğinizde size ekstra bir hak veriliyor. 4. bölümde, yerde yatan ölüler çok güzel yapılmış. Dikkat etmeniz gereken 5. bölümdeki elektrikli kapılar.

Run/Stop' tuşuyla oyunu durdurabilirsiniz. Oyunu tek kişilik oynarken Port 1'in ateş düğmesine basarsanız, bir arkadaşınızı oyuna sokabilirsiniz. Size bunu tam olurken yapmanızı tavsiye ederim. Joy portunuzu değiştirip hiç yara almamış bir askele oyuna devam edebilirsiniz. Oyunun iyi yanlarından bir tan de öldüğünüzde, kaldığınız bölümden devam etmenizdir.

Oyun gerçekten olinmaya değer iyi şanslar.

Ufuk Metin

STAR BALL

Her halde en çok katakıs ile bilinen rainbow Arts bu sefercle yine bir uzay oyunun yaptı. Fakat uzayda geçmesine rağmen konusu tamamen farklı

Krakout ve Fraz turundeki bu oyunun grafikleri oldukça kaliteli Şimdiye kada bu tur çıkmış en iyi oyun diyebilirim

oyunun amacı, rakibinizin duvarını bolerek ona go atmaktır ilk önce karşınıza d ğ tız b r muzık eş ığ nde guzel bir resim çıkar Daha sonra bir menu. Bu menude Aşağıdak seçenekelri seçe bilirsiniz

Highscnre: Yapılan en yüksek skorları görebilirsiniz

Match on: Bunu seçersen z 8 kişilik bir turnuva duzenleyebilirsiniz

Player: Bununla oyuncunun adı belirlenir Eğer bir akadşıa oynamak istiyorsanız, ikinci kareyede arkadaşınızın ismini yazın Eğer bilgisayara karşı oynamak istiyorsanız ikinci sırada sadece Return e basın

Start: Bununla oyuna Başlayabilirsin z

Oyun 20 bölumden oluşuyor Her bölumde arka grafikler değişiyor daha önce soyled ğim gibi amacınızın rakibinizin duvarı topla bölerek ona gol amaklır Duvar ıkı sırada oluşuyor. Duvardakı taşla3 vuruşla yok o uyorlar

Eğer bi gisayarın puanı sızın puanınızı geçerse oyun biter Bir gol 1000 puan verir. Puanınızı ekaranın üstunde görebilirsin z

Oynarken topun yönu değişmesini sağlayan bir çok cısım var. Bu cısımlerin arasından bazı harfler var Bunları vurduğumuzda ya sağ üst yada sol alttan ısımler çıkar Ancak burayı tekrar vurab lirs nız Onlara sahip olursunuz Bunları kısa şoyle

'M' harfi (M mor): Bu raketinizi bir ayna haline getiriyor Yanı ıkıtane raketnız oluyor

-H' harfi (Half) bu raket nızın büyukluğunu yarıya ındiriyor

D' Harfı (Double) Bu raketinizi buyutur

S'harfi (Slaw) Bu hareketın zı yavaşlatır

F' Harfı (Fast) Hareketinizi Hızandırır

Gördüğunuz gibi bu harflerden ba zıları yararlı baz larıda zararlı

Eğer oyunu bitirebilirsiniz oyunun başa donduğunu goreceksiniz oyunun tek kotu yanı da bu bitirdiğinizde ne sizi tebrık eden bir grafik nede bir yazının çıkması

Boyle bir oyun için grafikler çok iyi ayrıca 2 bölumdek grafiği övmeden geçemiyeceğim. Bol şanslar

Ufuk METIN

Bilgisayar dünyasının sayılı firmaları
SORBİM
LAÇİN
SKY
BOĞAZİÇİ
OSAM
TETİKLER
TAYLAN ve daha nicelerine
Reklam ajansı olarak hizmet veriyoruz.

Size de hizmet etmek emelimizdir.

- *GAZETELER İLAN SERVİSİ*
- *HER TÜRLÜ MATBUAT İŞLERİ*
- *REKLAM & TANITIM FİLMLERİ + VİDEO HİZMETLERİ*

SAFA
Tanıtım Hizmetleri ve Ticaret
ŞEHİT ASIM CAD. 51/5-6
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
Tel: 160 82 11 - 158 81 81

İTALY 90 SOCCER

Saymakla bitmeyecek futbol oyunlarına bir yenisi ekleniyor. Italy 90 Soccer

Oyunumuzun giriş ekranında port 2 ye takılı Joystick inizi sağa, sola iterek 1'den 8'e kadar oyuncu sayısı, Joystick kontrolü, vuruş şiddeti, komputer seviyesi oyun hızı ve maç süresi gibi değerleri belirleyebilir ve ateş e basarak oyuna geçebilirsiniz

Başta seçtiğiniz oyuncular için maçta temsil edeceğiniz ülkeleri ve bu ülkelerin forma renklerini seçtikten sonra sıra maça gelecek

F1 ve F3 sesin yüksekliğini, F5 sahasının rengini F7 ise maçı dondurmayı üstlenmekte Maç tan çıkmak için ise run-stop'a basmak yeterli olacaktır.

Maç sırasında topa, en yakın futbolcunun hükmettiği gibi düğmeye ne kadar uzun basarsanız topa o kadar sert vurulacak

Daha önce 1'den 8 kadar oyuncunun katılabileceğini söylemiştik 8 arkadaş ile çeyrek finalden, 4 kişi ile ise yarı finalden başlayan bir turnuvaya katılabilirsiniz

Oyunun en kötü yanı futbolcuların çok ağır hareket etmesi. Amiga versiyonundan sonra Commodore'a bu kadar kötü bir uyarlama gerçekten düşündürücü Kimbilir belki de International Soccer dan önce çıksa ilgi toplayabilirdi

BARIŞ ERTÜL

Rıdvan, 23. dakikada soğdan girdi, ortaladı. Kral, ayağının içiyle dokunup, D.Almanların yıkılışını başlattı

Eski Sayılardaki Oyunlar

NİSAN 88 : Masters of the Universe Out Run Trantor Trap Door I Trap Door II Bo e Cruncher, Bravestarr, Athena Dr ektor ATV S mu ator Great Giana Sisters Fire Trap, Terramex P atoon Flying Shark, Jackat

MAYIS 88 The Tra n Rastan Samurai Warrior, mpossible Miss on II Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan Dare II Gryzor, Predator, BMX Kidz, Bedlam Tro , Tetris. Black Lamp Ace of Aces Arkanoid (Revenge of Doh)

HAZİRAN 88 I O Knight Games II, Traz Magnetron, A.T.F , Frightmare, Mask III (Venom Strikes Back) Cybernoid Gath k Pac-Land Blood Valley Road Wars. Northstar Target Renegade kari Warriors, Winter O ympiad 88

TEMMUZ 88 Gamez Winter Ed tion. Karnov G intstones. Power At Sea. Slimens Mine, Shanghai Karate The Three Stooges, Banghkok Knights. Airborne Ranger, Draconus, Street Sport Soccer, R mrunner, F rel y

AĞUSTOS 88 Test Drive, Yogi Bear, The Eidolon. Ki en unt.l Dead, F-15 Str ke Eagle Super Hang-On Gunsmoke. Vixen Gutz, Greddy Hardest, Alien Syndrome Bionic Commandos. The Great Espace, Iron Horse, Hercules, Darksyde, Superstar Soccer, Delender Of The Crown

EYLUL 88 Summer Gamez II Street Fighter, Maraudr, Trojan Warlor Thundercats. Dream Warrior, Derby, Skate Crazy Tobruk. To Hell And Back Apollo 18 Mickey Mause, Salamander, Tangent Gaunt et II, Desolator, Hoppming Mad, Seboteur II, Bob Winner, Football Manager I, Footba l Manager II Matterhorn Scraemer Monopoly Road Warnor, Clever And Smart, Deja Vu Maniac Mansion Road Blasters

EKİM 88 The Empire Strikes Back, Gunship Peter Beardsley's. Super Cup, Summer O ympiad, Hawkeye Stunt Bike Sinbad. Alloyrun, Scorpus, Taipan, Bubble Ghost, Western Games, Dizzy Dice, ,Barbarian, Chubby Gristle Sorceser Lord Road Runner, Rampage, Amiga Extrna F/A-18 Interceptor, Amiga Extra Gone F sh n Ace 1 Ace 2 Masters Of the Universe Grem ins, Shackled Beyond The ice Pa ace Ball Blasta

KASIM 88 Barbarion II, 19 nineteen B ood'n and Guts Dragon ente skate or die The vindicator rav recruit combat soltool Daley Thompson s, Stan Ray Thunder hawk. Joe B ade Rocket Ranger Ferna idez must die Dr living stone 4x4 off road racing spo t of k ngs yes prime minister corrupt on, Seul Olympiade 88

ARALIK 88 Last Ninja 2- Hat Trick - Hondball Maradona-Blip Blop 3- Komando 85 Scooter - Desert Fox Halcyon California Games - Mask II Star Soldier - Buggy Boy - It sa Krockout - Holly Wood Poker - Rocket Ranger Offshore Warrior - Track Suit Manager Bobn Rumpie - Tiger Heli - Hys teria

OCAK 88 WWF Wrestling V rus - Victory road - V rus Killer Foxx Fights Back Park Castle Stoalth Fihter Hotshot Katakis - Ocean Ranger - Operation Wolf Emlyn Hughes Soccer - Cybernoid II- Pepsi mad mix Challenge - Rambo III - Spy vs spy Wheiles - Power Pyramids - 1943 The Battle Of Midway - Nebulus - Pac Mania - Out Run

TECHNOCOP

Technocop sizleri bir asır sonrasına, anarşi ve düzen bozukluğunu had safhaya ulaştığı bir zamana götüyor. Kontrolün haydut ve kanun kaçaklarının elinde bulunduğu bu zaman da göreviniz polis merkezinin size bildireceği kişileri ele geçirmek.

Oyuna arabanızla şehirlerarası yolda, ilerlerken başlıyorsunuz. Arabanızla önünüzdeki diğer arabaları yok etmek için ateş ediyor yada onları soluyorsunuz. Tabii bu arada onlarla çarpışırsanız hızınız biraz azalıyor. Eğer yoldan çıkıp çalılıklara çarpacak olursanız hızınız yok oluyor. Bir süre sonra bağlı olduğunuz merkezden bir haber geliyor ve bilgisayar ekranında fotoğrafı beliren kişiyi ölü yada diri yakalamanız isteniyor. Sizde arabanızın verilen kordunatlara ulaşınca sağa çekip kanun kaçağını aramaya başlıyorsunuz. Suçluyu yakalmak için sınırlı sayıda olan ağaç sınırsız kullanımı olan bir tabancanız var. Ağaç temiz iş görüyor fakat dikkatsiz kulanım onu tüketiyor. Tabanca ise ilk levelle de tek atışta bir adamı öldürmenizi sağlarken ilerlerde etkisiz kalıyor. silah değişikliği (Space tuşu) ile sağlanıyor. İlk yakalamanız gerek adam iki katlı bir binada saklanıyor. Burada asansörlerden yararlanıp adamı yakalmanız gerekiyor. Tabii bu arada bu adamında adamları bizle uğraşıyorlar. Leveller ilerledikçe yakalamanız gereken kişiler daha kopleke yerlerde saklanıyorlar ve daha güçlü silahlarala sizе bekliyorlar bu arada belirtmeliyimki eğer suçlu ile karşılaşıpta onu vuramazsanız elinizden kaçıyor ve onu yakalamak için tekrar arabaya dönüyorsunuz tabii bu da oyunda sıkılmanıza sebep oluyor öte yandan elinizden kaçan suçlular hep aynı yerde salanıyorlar böylece ikinci sefer onları avlamak daha kolay oluyor.

Eğerki adamı yakalarsanız. daha zor bir görevle karşılaşıyorsunuz. Ayrıca suçlu ararken dolaştığınız yapıların koridorlarında bulacağınız eşyalar size turbo gibi özellikler sağlıyabiliyorlar.

Technocop'un grafikleri pek detaylı değil efekler ise biraz zayıp fakat oynanabilirlik derecesinide katıp bir ortalama alacak olursak değer olarak ortanın üstünde bir oyunla karşılaşabilirsiniz.

HAKAN TİRALİ

PÜF NOKTASI...

HERO

Bugünkü ARCADE oyunların atalarından sayılan Hero, C64'ün vasat grafik ve efektli zevkli oyunlarından. Oyunda sırtındaki pervane ve silahlarıy a içindeki tuzaklara yakalanmadan bir mağaranın sonuna ulaşmaya çal şan bir paralı askeri kontro ed yoruz. Bu oyunu ne kadar küçük görsekte bugünkü Barbarian Psygonis g bi oyunların atası olduğunu unutmamalı.

POPEYE

C64'ün ü kem zde yayg nlaştığı sırada adından en çok söz ettiren oyun şüphesiz Popeye idi. Bugün bile merakısı az olmayan Pac-man türü oyunların kaynaklarından olan oyun, basit grafikli, kolay ve zevkli. Oyunun konusunu bilmeyen herhalde yoktur ama ben yine amacın birkaç hayaletten kaçarak ve bell şey eri yiyerek puan toplamak olduğunu belirteyim. Pac-man hayranları için bir antika.

SPIKES PEAK

Kötü grafik ve sıkıcı konu u başka bir oyun Spikes Peak. Oyunda bir dağa tırmanmaya çalışan bir dağcıyı kontrol ediyoruz. Şimdıkı oyunları gördükten sonra bu program oyun bile sayılmaz.

PROGRAM : K. YILDIZLAR 7000 7187

```
7000 : 4C AD 70 00 78 A0 00 8C  9D
7008 : 1A D0 8C 15 D0 CB 8C CE  F2
7010 : DC A9 31 8D 14 03 A9 EA  95
7018 : 8D 15 03 58 60 78 A9 00  6C
7020 : A0 3F 99 C0 3F 99 87 71  A0
7028 : 88 10 F7 8C F8 07 CB EC  4C
7030 : 29 D0 8C 21 D0 8C 0E DC  63
7038 : C8 8C 1B D0 8C 1A D0 A0  45
7040 : 00 A9 C0 99 C0 3F 98 18  11
7048 : 69 09 A8 C0 3F 90 F2 A9  10
7050 : 65 8D 14 03 A9 70 ED 15  60
7058 : 03 A9 1B 8D 11 D0 A9 32  48
7060 : 8D 12 D0 58 60 AD 15 D0  9F
7068 : 09 01 8D 15 D0 A2 00 A0  5B
7070 : 34 CC 12 D0 D0 FB 8C 01  CA
7078 : D0 BD C7 70 8D 00 D0 AD  9E
7080 : 10 D0 29 FE 1D 87 71 DD  11
7088 : 10 D0 BD 47 71 8D 27 D0  1A
7090 : BD C7 70 7D 07 71 9D C7  FF
7098 : 70 BD 87 71 69 00 29 01  34
70A0 : 9D 87 71 C8 CB C8 E8 E0  AE
70A8 : 3F 90 C6 AD 19 D0 8D 19  17
70B0 : D0 A2 7D A0 69 AD 03 70  36
70B8 : F0 04 A2 FD A0 E9 BE 93  CD
70C0 : 70 8C 9C 70 4C 31 EA 28  F6
70C8 : 3C 50 64 78 BC A0 00 14  4A
70D0 : 3C 28 B4 64 78 00 14 3C  2A
70D8 : 28 B4 64 78 00 14 3C 28  64
70E0 : B4 64 78 00 14 3C 28 B4  12
70E8 : 64 78 00 14 3C 28 B4 64  AC
70F0 : 78 00 14 3C 28 B4 64 78  A0
70F8 : 00 14 3C 28 B4 64 78 00  67
7100 : 14 3C 28 D4 64 78 00 01  DF
7108 : 03 05 02 04 06 07 02 01  32
7110 : 03 05 02 04 06 07 02 01  3A
7118 : 03 05 02 04 06 07 02 01  42
7120 : 03 05 02 04 06 07 02 01  4A
7128 : 03 05 02 04 06 07 02 01  52
7130 : 03 05 02 04 06 07 02 01  5A
7138 : 03 05 02 04 06 07 02 01  62
7140 : 03 05 02 04 06 07 02 0B  7E
7148 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B  5B
7150 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B  63
7158 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B  6B
7160 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B  73
7168 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B  7B
7170 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B  83
7178 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B 0B  8B
7180 : 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B FF  7D
```

Kayan yıldızlar

Uzaylı oyunlarda gördüğünüz (arka plandaki) kayan yıldızları kendi prg larınızda kullanmak istermisiniz? Öyleyse bu prg'yi önceki sayıda yayınladığımız M.D.E.'ye girin. Buradaki yıldızlar soldan sağa kaymaktadır.

Başlangıç adr. olarak 7, bitiş adr. olarak 7187 verin. Prg'yi yazdıysanız bir yere kaydedin. Şimdi de SYS 28672 ile çalıştırabilirsiniz.

SHANGAI WARRIORS

Shangai Warriors vurdulu kırdılı oyunlardan hoşlananların tam istedikleri gibi, ne çok zor, ne de çok basit yani ideal bir oyun.

Shangai Warriors üç bölümden meydana gelmekte. Bu bölümlerin hepsinde de doğuşçümüz düz bir yolda ilerlemekte. Değişen şey sadece arka plan. Mesela ilk bölümde arka planda hangarlar, uçaklar ve kamyonlar varken ikinci bölümde bunların yerini depolar, tanklar ve motosikletler alıyor.

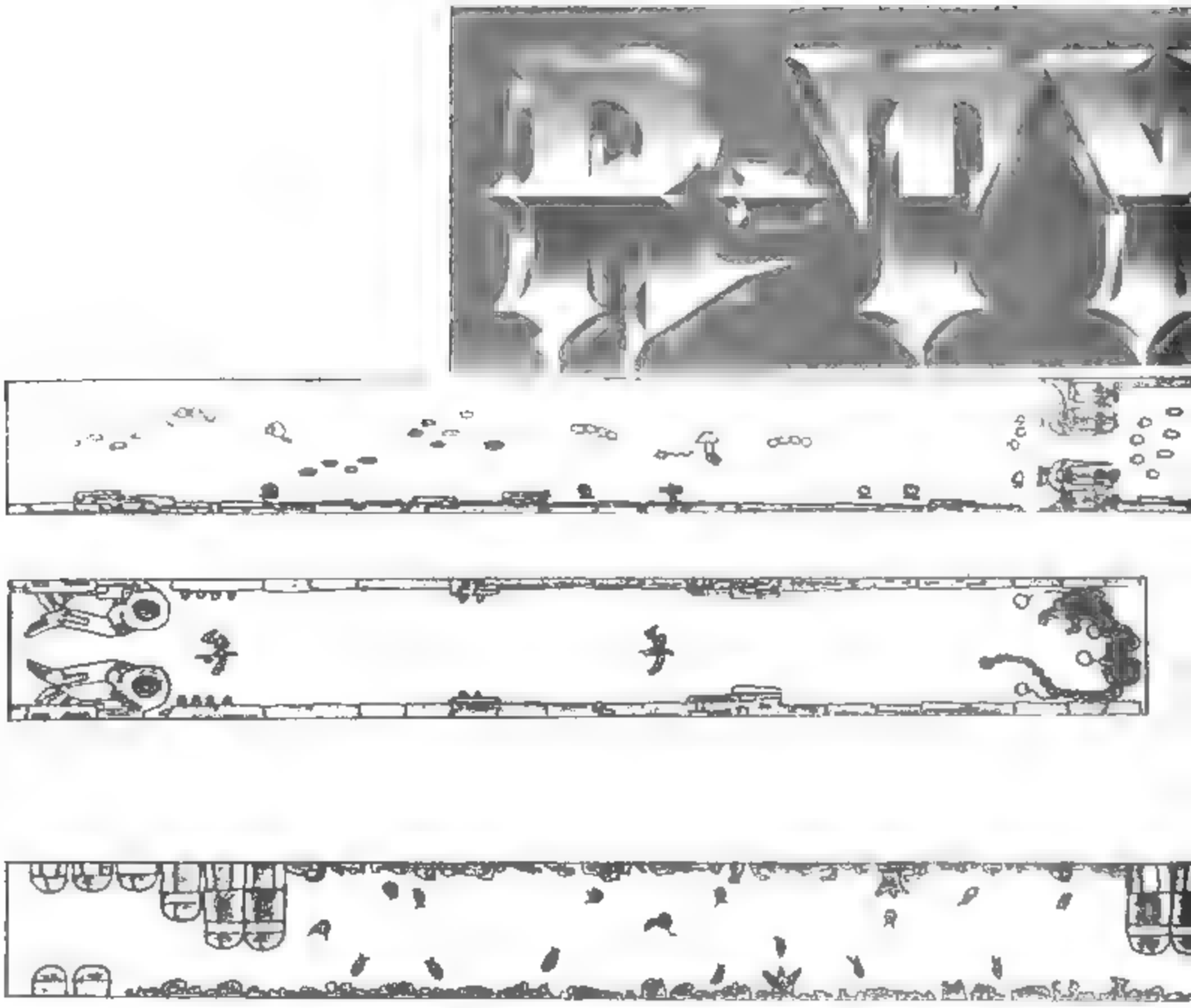
Oyun esnasında yolda bulduğumuz bıçak, yıldız yada makinalı gibi silahları eğilmek sureti ile alıyoruz. Herhangi bir silah alınınca ekranın sol altında temsili resmi ve yanındada sayısı belirtiliyor.

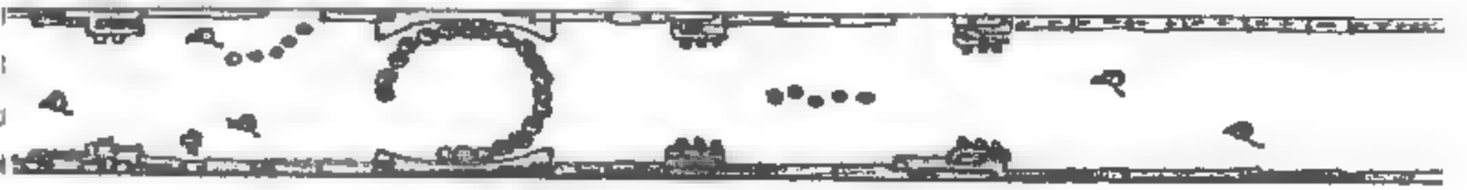
Oyunda ki hareketler çok basit. Bunlar sadece tekme ve de yumruk.

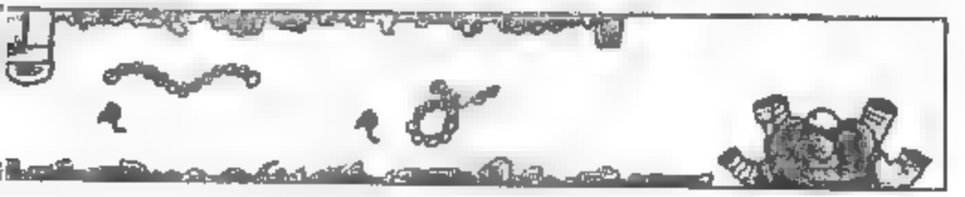
İlerlerken karşınıza çıkan adamlar tüm bölümlerde aynı, sadece bazı adamları öldürmek daha zor oluyor. Birde dikkat edeceğiniz konu silahınızı kullanırken rakibinizle aynı hat üzerinde olmanız.

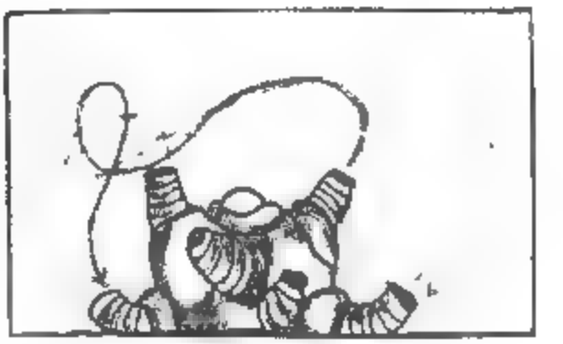
Shangai Warriors iyi çizilmiş arka plan grafikleri ve spirite'ları ile iyi bir oyun izlenimi vermesine karşın. Aslında tek düze olan animasyonuyla bir kaç kezden sonra iyice sıkılmanızı sağlayacak benziyor.

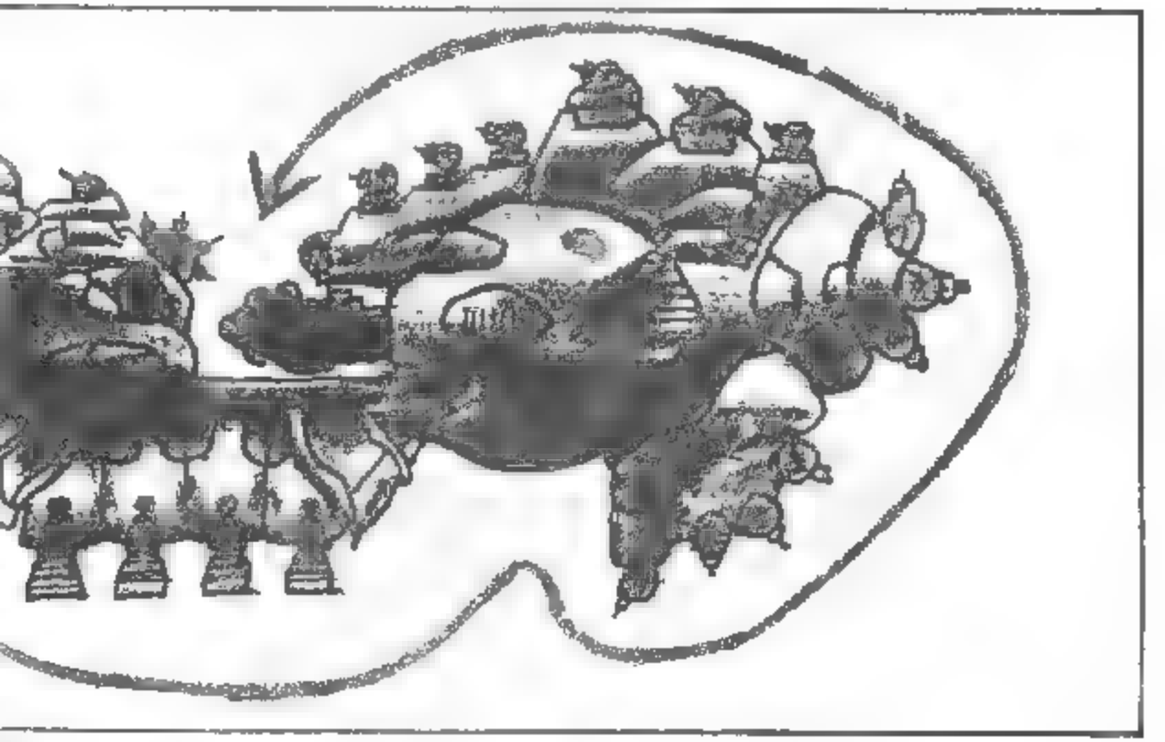
HAKAN TİRALI











LOST

LEVEL 4

LEVEL 5

Ninja 2

LOST NINJA 2

LEVEL 7

TAYLAN TİCARET

Bilgisayarla ilgili tüm Sorunlarınız için... Taylan'a gelin...

BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

FACIT Printerleri yetkili satıcılığı
BOĞAZIÇI Bilgisayar ege bolgesi genel dağıtımı.

- **GÖGE KOM. ŞTİ.** Oyun, eğitim ve iş programlar Ege Bolgesi genel dağıtımı
- **KING LIMİTED** Ürünleri Ege Bölgesi genel dağıtım
  Final III Multi Ice II ve diğer kartuşlar
  3.5 inch ve 5.25 inch disket kutuları
  Commodore adaptörler ve tüm bilgisayar yardımcı malzemeleri
- **EBONY BILGISAYAR EĞITIM MERKEZI** İngilizce eğitim programları
  Ege bölgesi genel dağıtım
- **64'ler DERGİSİ** Ege Bölgesi genel dağıtımı
- MSX SINCLAIR COMMODORE - AMSTRAD - ATARI
  Oyun, eğitim ve iş programlar
- Disket oyunları ve kasette disket oyunlar
- **Atari** ve **Commodore Işıklı Kalemler**
- Her marka **PC** ve **yazıcılar, Joystick'ler,** 3.5 inch ve 5.25 inch **disketler**

64'ler Dergisi Abonelerine İndirim

TOPTAN VE PERAKENDE

Talatpaşa Bulvarı no 40 ALSANCAK İZMİR

NOKTA
lightpen
SUPER IŞIKLI KALEM
AÇIKLAMA KITAPÇIĞI
KASET VEYA DISKETTE
PERAKENDE SATIŞ FİYAT
25 000.- TL

teypler
ARTIK YÜKLÜYOR
NOKTA
yükler
PERAKENDE SATIŞ FİYATI:
35.000.- TL.
KAFA AYARI
PROBLEMİNİZ YOK ARTIK
BAYİLİKLER
veriyoruz
NOKTA DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD.ŞTİ
MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ

★★ BİLGİSAYAR DÜNYASINDA EN SON YENİLİKLER ★★

MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ & NOKTA DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

TUNALI HİLMİ CADDESİ SEĞMENLER ÇARŞISI No: 96/35 KAVAKLIDERE - ANKARA TEL: 168 36 47

RENK DEMOSU

Commodore'da 16'dan fazla renk yok diyenlere dikkat! İşte sizlere 136 renk. Şu küçük demoyu M.D.E. ile girin. Başlangıç adr. olarak C... bitiş adr. olarak da C23A verin. Prg'ı yazdıktan sonra SYS 49152 ile çalıştırabilirsiniz.

Ufuk Metin

```
PROGRAM : RENK DEMOSU          C??? ?23A

C000 : A9 ?1 A? ?8 A? ?? 99 ?? 4?
C008 : 04 C8 D? F? EE ?8 ?? C? CB
C010 : D0 F4 A9 FF A0 2? A? ?? 5A
C018 : 9D ?? ?? CA D? F? EE 1? E8
C020 : C? 88 D? F4 A2 ?F BD D8 4?
C028 : C1 9? ?? ?4 9D 29 ?4 9D ?F
C030 : 5? ?4 9? ?8 ?4 9D ?? ?4 B?
C038 : 9? ?? ?4 9D F? ?4 9D 18 ??
C040 : 05 9D ?4 ?? 9D 68 ?5 9D ?1
C048 : 9? ?5 9D ?9 ?5 9D E? ?5 A4
C050 : 9D ?? ?6 9D ?0 ?6 9D ?? 81
C058 : 06 CA 1? C? A? ?F A? ?? 4C
C060 : BD D8 C? 99 ?? ?8 C? B? 14
C068 : D8 C1 99 28 ?8 C? B1 D8 ??
C070 : C1 9? 5? ?? C? BC ?8 C1 94
C078 : 99 ?8 ?? ?? ?? D? ?1 ?? 86
C080 : A0 ?8 CA B? ?8 ?1 99 C8 ??
C088 : 08 CA BD D8 C? 99 F? ?8 ?C
C090 : CA BD D8 C1 9? 18 ?9 C? 8B
C098 : BD D8 C1 99 40 ?9 CA BD 58
C0A0 : D8 C1 99 68 09 CA BD D8 5C
C0A8 : C1 99 9? 09 CA BD D8 C1 FD
C0B0 : 99 B8 09 CA BD D8 C1 99 1E
C0B8 : E0 ?? ?? B? D8 C1 99 08 99
C0C0 : 0A CA BD ?? C1 9? ?? ?A 77
C0C8 : CA BD ?8 C? 99 5? 0A CA F9
C0D0 : 85 1? 88 A? ?? 8D 20 D0 07
C0D8 : AD 16 D? ?? 08 8D 16 D0 D6
C0E0 : AD 11 D0 09 20 8D 11 D0 BF
C0E8 : 78 A9 33 85 01 A2 00 B? 53
C0F0 : E8 C1 ?A ?A ?A 48 29 ?7 2C
C0F8 : 69 D8 85 FE 68 29 F8 85 CD
C100 : FD A0 07 B1 FD 49 FF 99 A3
C108 : 60 24 88 10 F6 E8 18 AD 11
C110 : 08 C1 69 08 8D ?8 C1 AC D0
C118 : ?9 C? 69 ?0 8D ?9 C1 8D 0C
C120 : E8 C1 F0 03 4C F2 C0 E8 B7
C128 : BD E8 C? F? ?E 8D 09 C1 DD
C130 : E8 BC E8 C1 8D ?8 C1 E8 5B
C138 : 4C EF C? A9 ?? 85 01 76 76
C140 : A9 64 ?? C1 8D ?4 ?3 8E 9F
C148 : 15 03 A9 ?F 8D 1? ?? A0 51
C150 : 11 I? ?9 ?F 8D 1? D? A9 FC
C158 : 81 8D 1A D0 A9 ?1 85 ?? FD
C160 : 58 4C 61 ?1 AD 19 D? 8D 71
C168 : 19 D? ?0 ?? AD I? ?C 58 3E
C170 : 4C ?1 EA C? 02 D? ?? A9 1?
C178 : ?1 8? 02 AD 18 1? 49 ?? ??
C180 : 8D 18 D? A9 ?? ?? ?? D? ??
C188 : A2 ?? A5 ?? 85 ?6 D? ?? 5?
C190 : 40 ?E EA ?? 7? ?? C? 2? 9?
C198 : D0 2? E? ?E F9 F? E? FE ??
C1A0 : CF ?? FE ?F 29 ?F 0? ?A 4?
C1A8 : ?A 0A A? ?? 9D ?? ?? 9? ??
C1B0 : 70 ?? ?? ?? 08 ?A 1? ?4 4?
C1B8 : 4? 9? C1 E? ?? C? A? ?F ??
C1C0 : CF ?? 0F ?A ?A ?? 0? ?? ??
C1C8 : ?? 9? ?? ?B ?? C? ?8 ?? 6?
C1D0 : ?? ?? CA 1? ?4 4? 9? C1 4?
C1D8 : 1? ?? ?? ?B ?6 7? A? ?? E?
C1E0 : ?? 9? 0? ?? ?? E? 4? ?? B?
C1E8 : 74 ?8 ?5 ?? 63 ?F ?? ?? 81
C1F0 : ?1 2? 6? ?? ?? 15 2? 0? ??
C1F8 : 26 E? 1? ?5 09 ?? 14 ?? ?F
C200 : 3? ?? ?5 ?? ?1 ?? ?? ?? ??
C208 : 66 ?1 1? ?2 ?5 ?E ?? ?D ?F
C210 : ?? 14 ?? ?? E? 04 0? ?D E5
C218 : 20 ?B ?E ?5 ?? ?E ?5 ?E ?3
C220 : 20 6? ?D ?6 ?4 ?? 2E ?? ??
C228 : ?8 6? ?9 ?? ?? ?9 ?8 37 ??
C230 : 20 ?? ?? ?? ?? ?6 74 ?? ??
C238 : 0? ?? 0? ?? ?? ?? ?? ?? ?9
```

Toptan - Perakende Bilgisayar oyunları ticareti yapanların Dikkatine:

Dergimiz 64'ler Bilgisayar oyunlarının kasetleri için konulan oyun fotoğraflarını renkli ofset baskılı olarak hazırlamıştır. İsteyen bilgisayarcı istediği fotoğraftan istediği kadar alabilecektir.

Fotoğraflar küçük bilgisayar kasetlerinin kutularına göre ayarlanmış olup 170 Gr kuşe kağıda ful renk ofset olarak dizayn edilmiştir.

İsteyen bilgisayarcılar Dergi merkezine sipariş vermek suretiyle edinebilirler.

Fotoğraf bedeli bir adet için **100 TL** dir.

Siparişleriniz için müracaat:
Şehit Asım Caddesi no 51 / 5-6
80690 BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

Sadece bir günde 157... Evet bu size ş yaptığımız çağrıdan sonra gönderdiğiniz mektuplar... Çok mektup aldık ancak genelde tavsiye edilenler birbirinin aynı olduğu için genel isteğe uyduk. Ne varki aşağıdaki üç ayrı kutubun mektubunu da yayınlamadan geçemedik.

yorumsuz ve ilavesiz olarak

[illegible] ilk defa Türkiye'de [illegible] bir boşluğu doldurmak [illegible] teşekkür ederim. Ayrıca fiat konusunda [illegible] seçenekler hakkında okurlarınıza sunduğunuz için tebrik ederim, herhalde bunu uygulayan ilk dergi sizsiniz.

Ben 19 yaşında Commodore'un tüm yan birimlerine sahip olan (disk drive, monitör v.b) oyun meraklısı bir gencim. Derginiz çıkmadan önce İngilterede çıkan Computer +Video Games dergisini her ay alır dım, derginiz çıktığından beri arada sırada alıyorum.

[illegible] bu mektupta ben seçeneklerinizi [illegible] değerlendiricem hem de bu fırsattan istifade bazı eleştirilerde bulunucam.

Fiatla ilgili seçeneklerinize gelince bence derginin sayfa sayısı kesinlikle azaltılmamalı, fakat kağıt cinsi bundan önceki kağıt cinsine döndürülmelidir. Dergiyi en iyi şekilde çıkartmak hakkınız ama bildiğiniz gibi ülkemizde kağıt en çabuk zam gören mallardan biri bu yüzden dergi her 3-4 ayda bir 1000 T.L artıcak tır [illegible] okuyucuların [illegible] [illegible].

Eleştirilerime gelince, son iki-üç sayıdır dikkat ediyorum (özellikle 13. sayı) çok fazla program dökümü veya çeşitli yazılar yayınlıyorsunuz. Bu tip yazıları yayınlamayın demiyorum ama bence bu tip [illegible] sayfa sayısı kısıtlı olmalı ve her hafta bir program dökümü yayınlanmalıdır, bunların sayfa sayısı 3-4'ü [illegible]melidir. Yine son üç-dört sayıdır geçerli olan birşeyden söz etmek istiyorum, dergide çok fazla reklam var neredeyse %50'si reklam. [illegible] reklamsız hiçbir derginin yayınlanamayacağını biliyorum ama biraz azaltılamaz mı? Birde 13. sayıda Zac Mc Kracken'in tam sayfa afişini iki kere yayınlamışsınız, yani o bir sayfaya bir oyun tanıtımı sığardı. Bu gibi hataların olmamasını diliyorum.

Dergiyle ilgili birkaçta önerim var. Mümkünse her oyun tanıtımında o oyunla ilgili bir sahne gösteren en az bir resim yayınlıyamaz mısınız? İnanın bu resimler oyun alımında çok etkili oluyor. Ayrıca yine her oyun tanıtımında "Tanıtıcı kişi" ve "Yapımcı firma" adlarını [illegible], bunun yanı sıra "Grafik, Müzik-Efekt, Oynanabilirlik, Değerlik" gibi konuları 10 üzerinden değerlendiren bir kutucuk düzenlenebilir.

Bir okuyucunuz olarak belki fazla şeyler istiyorum ama ben bu satırları okuyucularınızla aranızda kurduğunuz sıcak iletişim [illegible] güvenerek yazdım. Her ne kadar eleştiride bulunmuşsamda, dergide çok ayrıntılı oyun tanıtımları olduğundan (Avrupadaki benzerlerinde bile bu kadar ayrıntılı tanıtımlar yok) oyun meraklıları için [illegible] bir dergi.

Yazdıklarımı [illegible] [illegible] [illegible], yayın hayatınızda başarılar diliyorum.

Saygılarımla,

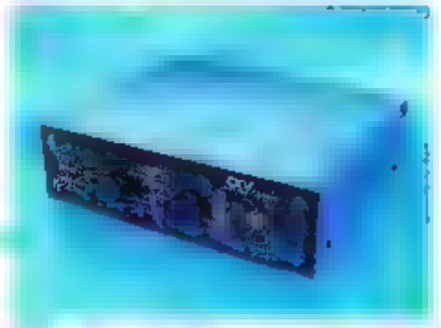
Tolga SAVAŞÇI

AMIGA

commodore

MULTI ICE III

- Tek Parça ve isimli kopyalama
- Taybe iki değişik turbu ile kayıt
- Resim save, Printer Dump yeteneği
- Sprite inceleme, öldürme, modify text
- Basicte yeni bir çok komut ve monitör
- Disk'ten 7 kat ve 24 kat hızlı yükleme
- Programlı F Tuşları, teyp turbosu daha bir çok güçlü yetenek



SKY RECEIVER

- Monitörünüzden artık TV yayınlarını seyredebilirsiniz
- Bi, Bilive UHF ile 3 program seçeneği
- AFC kitleme

Monitörün altına yerleşebilen ince ve geniş dizayn

SKY MODEM II

- Tüm RS 232 çıkışlı bilgisayarlara bağlanabilme yeteneği (Amiga ve C-64 dahil)
- 300 Baud Full dublex
- 1200 Baud Half Dublex
- 1200/75 Telefaxt standardi
- Otomatik cavaplama
- RS 232 ve TTL bağlantı
- CCITT ve BELL normlarına uygunluk

Yalnız Sky'dan 5 ¼ DISK DRIVE alana DF 1 BOOTER

HEDİYE

SOUND SAMPLER

- Saniye'de 40.000 Örnekleme yeteneği
- 10 mV ile 1 V arası giriş hassasiyeti
- 5.2 mA akım harcaması (Extra beslemeye ihtiyaç yoktur.)
- İleri teknoloji, ucuz ve kaliteli

ADRESLERİMİZ:
Ebuzziya Cad. Özgiray Pasajı No: 17 Büro: 32 BAKIRKÖY
Valikonağı Cad. Konak Pasajı no: 109/39 NİŞANTAŞI
Mimar Kemalettin Cad. No 37/1 SIRKECİ
Telefonlar 583 54 03 148 43 83 525 58 37

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

YETKİLİ BAYİLERİMİZ

- A.B.C. Bilgisayar ADANA Barat yolu 8 Durak No 100 Hatira apt Tel: 17 26 66
- LAÇIN Bilgi İşlem İSTANBUL Tonozlu Sok. No 2/2 Tel: 372 88 37 SUADİYE
- ARES elektronik ADAPAZARI Filaş aralığı No 13/C Tel: 13223
- BİL...K Computer BURSA Atatürk Cad. Koruyucu İş hanı Kat 6 256 Tel: 22 94 30
- PİRİNÇSOFT SAMSUN 19 Mayıs Mah. Kişle Sok No:8 Tel: 16201 - 16778
- DATA SOFT İZMİR Şair eşref bulvar No 35/2-C Lozan Tel: 22 30 92
- GÖZLEM Bilgisayar ANKARA Bayındır Sok No: 5/12 Tel: 135 30 91
- EMEK Elektronik İSTANBUL Millet Cad. Fildişi İş Merkezi No 90-2 Tel. 525 47 52
- MİCROSHOWY ANKARA TUNALI Hilmi Cad. Sağmenler Çarşısı No 96/35 Kavaklıdere tel:168 36 47
- ÖSAM elektronik İSTANBUL Ebuzziya CaD. Sakızlı vali Sok No: 3 Tel: 583 72 46 BAKIRKÖY
- UYGAR elektronik İSTANBUL Rıhtım Cad. Başçavuş Sok yazıcıoğlu iş hanı Kat 3 Tel: 336 73 54 Kadıköy

DOLPHIN DOS 2.0
1541 ...

MULTI ICE II

EXPERT CARDIRIDGE 3.2

DİSK MATE II

...

50 Track 880 K Amiga Formatı
40 Track 360 K MS-DOS Formatı
Elektronik DF 1 Booter
(Anahtar gerektirmez External Drive'den Boot etmeyi sağlar)

BAHAR KAMPANYASI

DİSK DRIVE ALMAK

disk 64®

ALMAKTIR

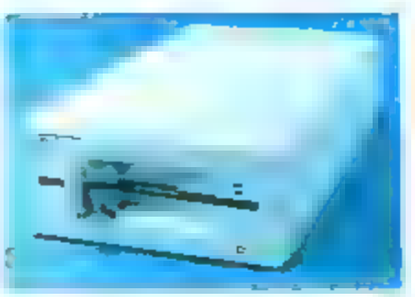
Peşin	Taksit	Toplam
495 000		495 000
160 000	133 000x3	559 000
125 000	83 000x6	623 000

334 99 94 - 341 54 32

"Çocuğum ve ben doğrusu DISK 64'ü hakettik. Teybin verdiği anlamsız sıkıntılardan kurtulduk. O, işleri o kadar kolaylaştırıyor ki. . DISK 64 'ü kullanmaya başladıktan sonra anladım çocuğumun niçin "DISK 64" diye ısrar ettiğini... Haklıymış... Çalışma süratimiz de arttı. Şimdi oyunlar daha kaliteli. Tabii çocuğumu severim, çünkü akıllı ve de çok iyi karar veren bir çocuk..."

64'lüz

- BORTRA
- PASCAL DİLİ
- RİSET B
- DİSKET
- HEPSİ SAYEDE [illegible] İŞ PROGRAMLARI



DISK 64 ÜSTÜNLÜKLERİ

• Commodore serisi bilgisayarlara takılabilme • Dışardan adaptörlü • 1541 Drive ile % 100 uyum • 3'lü ışık göstergesi • Daha suratlilik ve güvenirlik • Kolay açma kapama • Zarif ve hafif yapı • Tümüyle modülerlik • Yedek parça. 6 ay servis ve bakım garantisi

• *Daha birçok özellikleri*

GENEL DAĞITICI

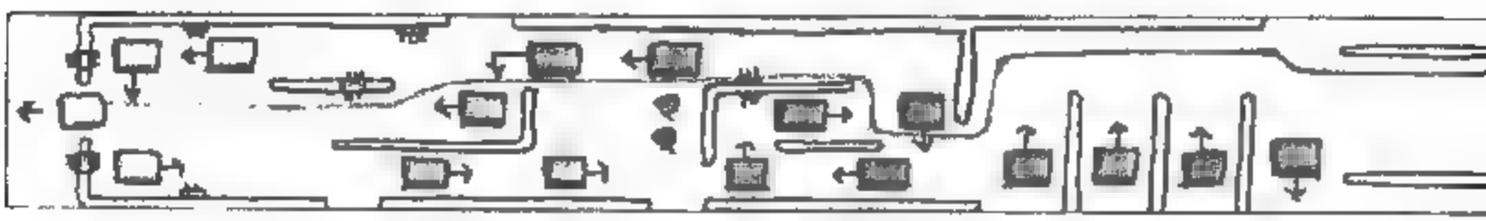
TETİKLER DIŞ TİCARET
Telecommunication & Computer System

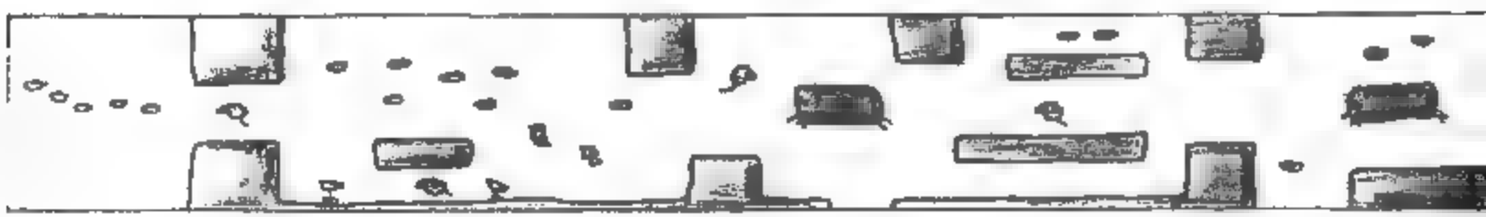
Selâmsız Caddesi Eser Çarşısı No: 34/78 Kat:1 **ÜSKÜDAR**

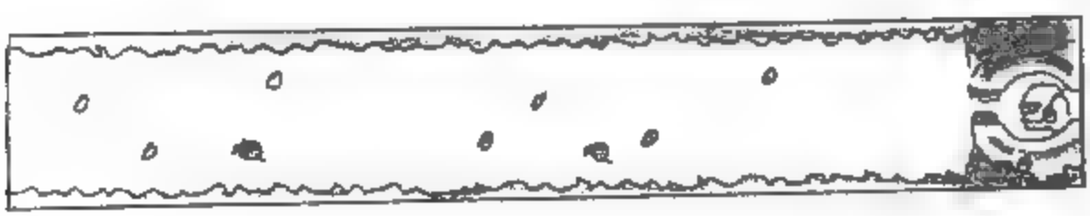
Commodore 64428 Commodore Business Machines Inc. tescilli markasıdır

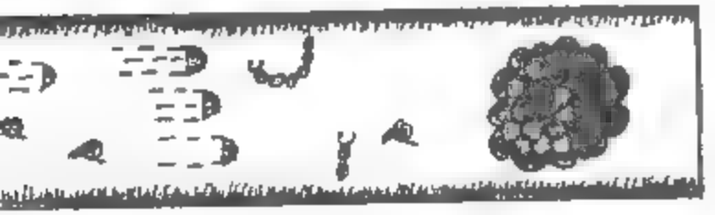
64'ler

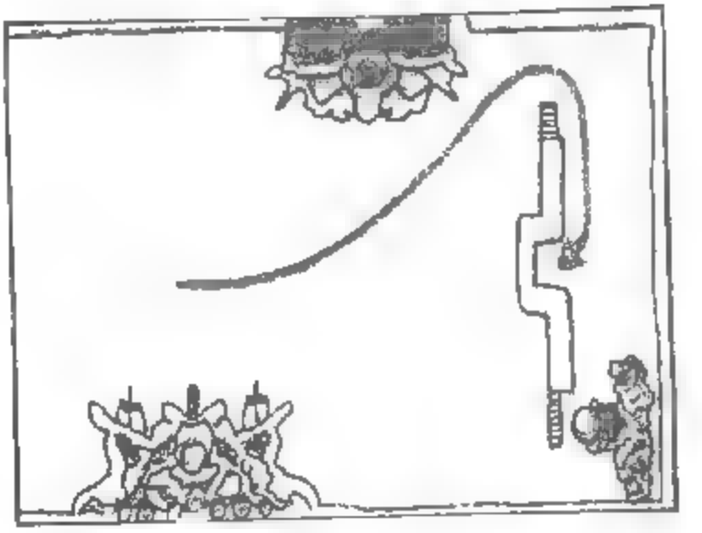
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

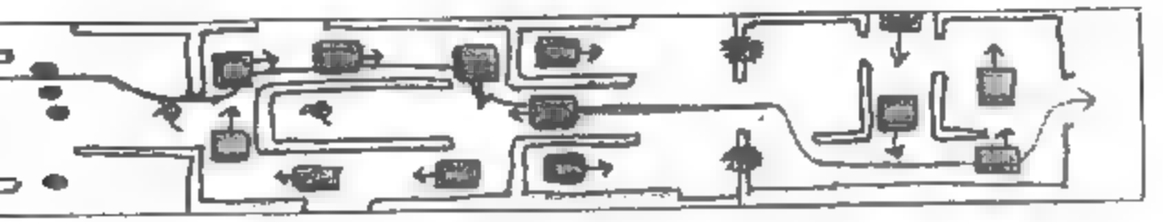












Herhalde Amiga da street fighter oynayıp seviyorsunuzdur. İşte aynı firmanın Street Fighter II adıyla piyasaya sürdüğü bu oyunda tekniğin bazı aksaklıkları kaldırılmış. Örneğin daha hızlı daha anlaşılır ve güzel grafikleri var. Ama tek hata olarak ses yok. Çizgi romanlarda olduğu gibi efekt balonları konmuş. Oyunun bir özelliği de çok rakibiniz olması. Her ülkede iki rakiple karşılaşıyorsunuz. Şimdi rakipleriniz:

RUSYA.
1- GOR
2- SHEPSKI
ALMANYA.
3- MARIA
4- HELGA
ISPANYA.
5- MIGUEL
6- BRUTUS
HOLLANDA
7- HANS
8- FRANZ
İRAN:
9- SAGAN
10- MERKEVA

Eğer bütün rakiplerinizi devirseniz oyun başa dönüyor. Bu biraz sinir bozucu. Bu rakipler arasında sizi en çok zorlayacak kişi FRANZ'dır. Her ülkenin kendisine has bir Background'u var. Size küçük bir sır. Oyun sırasında "**DEL**" tuşuna basarsanız rakibiniz ölür. Eğer "**HELP**" tuşuna basarsanız round ölür. Ama bazen "**del**" tuşunu kullanamazsınız. Bunun için oyunun başında skorlar geçerken ateşe basın, Yoksa ne "**del**"i ne de "**help**"i kullanamazsınız. Son rakibin izin tekmelerine dikkat edin yoksa sizi iki tekmede cennete yollar. Bu oyun ve Street Fighter'da otomatik atışlı bir joystick çok işinize yarar. Çünkü çok hızlı tekmeler şart.

ŞAHİN DERYA

AMIGA

★ En son oyun ve iş programları
★ Uygun odeme koşulları
★ Tüm Commodore çeşitlerinde vadeli satışlar
★ Commodore satışları uygun ödeme koşullarıyla

★ PC-1
★ C-64 ve AMIGA
★ Kaset diskel
★ Bilgisayar toz örtüleri
★ Ve yardımcı malzemeler satışı

Commodore cular
Teyp kala ayar problemine son verin..
Teybınızı getirin LED takalım
12 500 TL.

ACC

ARSLAN COMPUTER CENTER
Onaklar Cad No 3/A Mec diyekoy
167 53 27 – 175 69 34

BİLGİSAYAR DÜNYASINDA AYRICALIKLI OLMAK İÇİN

TELECOM'A UĞRAYINIZ

AMIGA 500 Commodore 64

★ BİLGİSAYARLAR, DİSKET SÜRÜCÜLER, YAZICILAR
★ HER HAFTA YENİ AMİGA, C-64 VE IBM OYUNLARI
★ TÜM SKY ÜRÜNLERİ
★ JOYSTICKLER, KARTUŞLAR
★ BOŞ DİSKET VE KASETLER
★ BAKIM, ONARIM SERVİSİ
★ TÜRKİYE'NİN HER YANINA ÖDEMELİ SİPARİŞ
★ LÜTFEN LİSTE İSTEYİNİZ

TELECOM BİLGİSAYAR

GİMA ARKASI BİRLİK İŞ MERKEZİ ALT KAT
KARANFİL SOK 5 12 KIZILAY ANKARA
TEL. 317 10 97

AMIGA EXTRA

```
;*****************************************
;*                                       *
;*   ISMI          :PENCERE              *
;*   YAZAN         :TST 'de BEYAZ        *
;*   BILGISAYAR    :AMIGA                *
;*   KICKSTART     :1.2                  *
;*   DILI          :SEKA ASSEMBLER V2.0  *
;*                                       *
;*****************************************
BASLA:
        move.l  4,a6                ;exec.library'yi kullan
        lea     gfxismi,a1          ;graphics.library 'yi Al e al
        move.l  #0,d0               ;versiyon 0
        jsr     -552(a6)            ;graphics.library'yi a
        move.l  d0,gfxadres         ;graphics.library'nin adresini sakla

        lea     intismi,a1          ;intuition.library'yi Al'e al
        move.l  #0,d0               ;version 0
        jsr     -552(a6)            ;open intuition.librar
        move.l  d0,intadres         ;intuition.library'nin adresini sakla

        lea     yeniekran,a0        ;yeni yeni ekrani A0'a al
        move.l  intadres,a6         ;intuition.library'yi kullan
        jsr     -198(a6)            ;yeni ekrani a
        move.l  d0,ekran            ;yeni ekran adresini sakla
        move.l  d0,kendiekranim
```

```
        lea     pencere,a0          ;pencere degiskenlerini A0'a al
        jsr     -204(a6)            ;pencereyi ac
        move.l  d0,pencereadres     ;pencerenin adresini sakla
bekle:
        btst    #6,$bfe001          ;sol mouse tusuna basili mi ?
        bne     bekle

        move.l  intadres,a6         ;intuition.library'yi kullan
        move.l  pencereadres,a0     ;pencere adresini al
        move.l  #0,$56(a0)          ;kullanici portunu temizle
        jsr     -72(a6)             ;pencereyi kapat

        move.l  ekran,a0            ;ekran adresini al
        jsr     -66(a6)             ;ekrani kapat

        move.l  4,a6                ;exec.library'yi kullan
        move.l  intadres,a1         ;intuition.library'nin adresini al
        jsr     -414(a6)            ;intuition.library'yi kapat

        move.l  gfxadres,a1         ;graphics.library'nin adresini al
        jsr     -414(a6)            ;graphics.library'yi kapat
        rts                         ;programdan cik
even
gfxadres:       dc.l    0
intadres:       dc.l    0
ekran:          dc.l    0
pencereadres:   dc.l    0

even
gfxismi:        dc.b    "graphics.library",0
intismi:        dc.b    "intuition.library",0
isim:           dc.b    "TST tel:558 12 54 - ist",0
even
yeniekran:
        dc.w    0
        dc.w    0
        dc.w    640
        dc.w    200
        dc.w    2
        dc.b    0
        dc.b    1
        dc.w    $8000
        dc.w    $0f
        dc.l    0
        dc.l    0
        dc.l    0
        dc.l    0
pencere:
        dc.w    160
        dc.w    80
        dc.w    300
        dc.w    100
        dc.b    0
        dc.b    1
        dc.l    0
        dc.l    $2101f
        dc.l    0
        dc.l    0
        dc.l    isim

kendiekranim:
        dc.l    0
        dc.l    0
        dc.w    100
        dc.w    25
        dc.w    640
        dc.w    200
        dc.w    $0f
```

İŞTE FIRSAT

BAHAR KAMPANYASINDA HER COMMODORE 64'E

disk 64®

FLOPPY DISK DRIVE

Commodore'nuzun yükleme
Sorunlarına ve bitmeyen beklemelerinize
Son verin...
Disk 64 alın...
İşlemlerinizi kaliteli ve süratli gerçekleştirin...

İstenildiğinde DOLPHINDOS takarak

- ★ *6 ay garanti*
- ★ *Garantili tamir servisi*
- ★ *Bol yedek parça*

Peşin	Taksit	Toplam
495.000	—	495.000
160.000	133.000x3	559.000
125.000	83.000x6	623.000

- ★ BEDAVA 500 PROGRAM
- ★ DISK 64
- ★ 3 AYLIK

64'ler

DERGİSİ ABONELİĞİ

- ★ FORTRAN DİLİ
- ★ PASCAL DİLİ
- ★ RESET BUTON
- ★ DISKET
- ★ HEPSİ SADECE 495.000 TL. İŞ PROĞRAMLARI

telefonunuz kadar yakınız.

Şimdi Peşin fiyatına 6 ay taksitle...

TÜRKİYE GENELİNDE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

İstanbulun neresinde olursanız olun. Disk 64'ünüzü hediye paketiniz ile birlikte kapınıza getirelim... Arayın isteyin yeter...

Gecici bir süre içindeki BAYİLİK müracaatlarında sürpriz hediyeler cazip koşullar

BOY-TEK

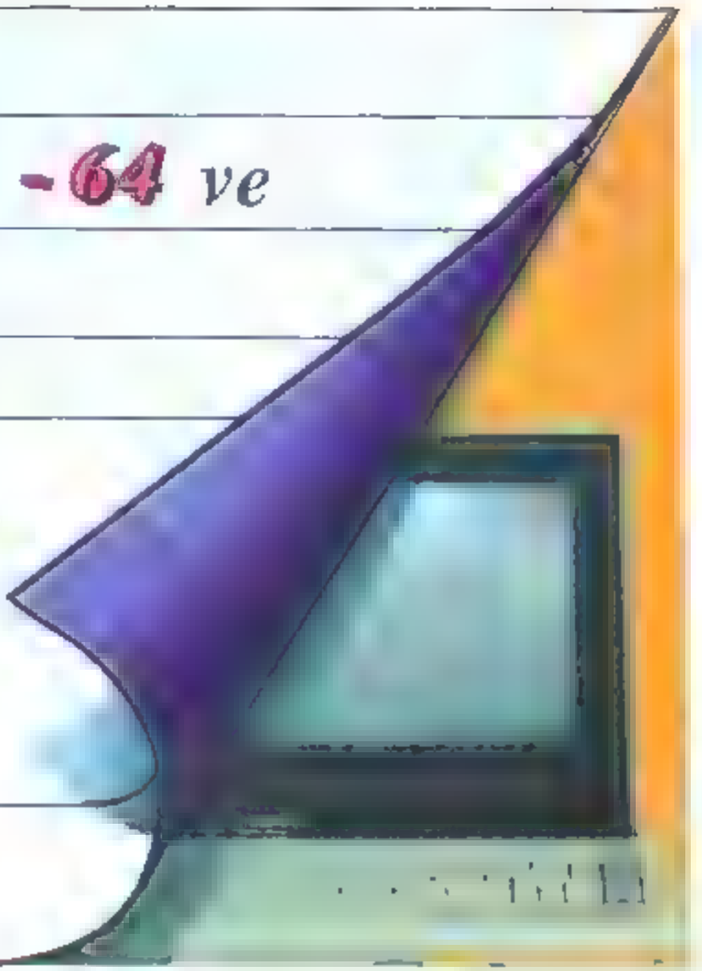
BOY-TEK LOTUS LTD. Genel Dağıtıcısıdır.

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat: 3 No: 145 Bakırköy İSTANBUL Tel: 583 42 37

* Commodore 64: Commodore Business Machines, Inc. 'in Tescilli Markasıdır

ANKARA'DA
Commodore -64 ve
AMIGA'yı
BİZ SATARIZ...

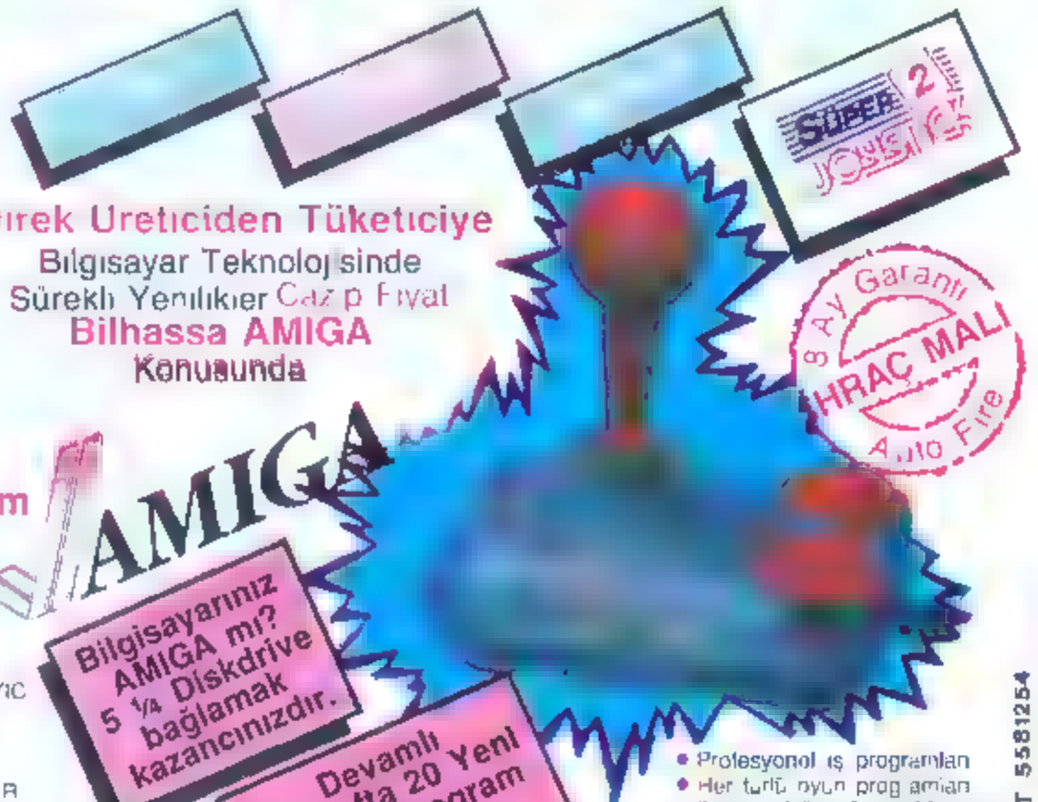
★ *AMİGA programları Maxell disketleriyle 10.000.-TL.*
★ *20 Oyunluk süper C-64 paketleri 7.500.-TL.*
★ *C-64 disket oyunları kasette 5.000.-TL.*
★ *AMİGA ve C-64'de tek tek program çekimi*
★ *SKY Receiver ve kartuşları*
★ *TÜRKİYE'NİN HER YANINA LİSTE VE ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.*



GÖZLEM BİLGİSAYAR
Bayındır Sokak No: 5/12
Tel: (4) 135 30 91 Kızılay-ANKARA

TST'de güvenli hizmet

Direkt Üreticiden Tüketiciye
Bilgisayar Teknolojisinde
Sürekli Yenilikler Cazip Fiyat
Bilhassa AMIGA
Konusunda



Bayilere Özel İndirim

- AMIGA 5.25" ek Disk Drive
- AMIGA 3.5" ek Disk-Drive
- AMIGA 500 2MB-RAM EXTERN
- AMIGA SES DIGITZER
- AMIGA KICKSTARTWITCH
- AMIGA EPROM PROGRAMLAYICI
- AMIGA CENTRONICS KABLO
- AMIGA SCART KABLO
- AMIGA DIGVIEW 3.0
- AMIGA REALTIME v. DIGITIZER
- AMIGA'nız İÇİN MOUSE PAD

Bilgisayarınız AMIGA mı? 5 ¼ Diskdrive bağlamak kazancınızdır.

Devamlı her hafta 20 Yeni AMIGA Program Desteği

- Profesyonel iş programları
- Her türlü oyun programları
- Demo Utility Copy Muzik ve Süper Çizim programları
- IBM programlar
- AMIGA için özel programlar yazdır
- C-64 kartuş kutuları
- Bilgisayar masası
- Joystick kablosu

TST 5581254

TST TEKNOLOJİ TİCARET

AMIGA, C-64 ve IBM Tamir Servisi

Sümer Mah. 26 Sok. No 14 Zeytinburnu / İSTANBUL Tel: 558 12 54

TST TST TST

THE LİTLE DRAGON

İşte karate oyunlarının bir yarısı daha Porsec Sotwarını hazırlayıp sunduğu bu oyun grafik ve efekt bakımından birçok karate oyununu geride bırakır. Bruce-Lee imajının çok iyi verildiği bu oyunda amacınız her zamaki gibi sadece sağ kalmak. Önünüze değişik kabiliyetlere sahip 4 ayrı karateci çıkacak. Bu kareteciler sizinle dövüşmek için sıraya girecekler ve gücünüzün yettiği kadar onlarala dövüşeceksiniz

Dıkkat edeceğiniz tek husus başa tekme veya yumruk atmak. Çünkü boşa salladığınız her harekete enerjinizin bir kısımını yok edecektirSağ kalmak istiyorsanız rakıbınizi köşeye sıkıştırıp ona hareket ımkanı sağlamadan seri vuruşlar yapamanız gerekır. Yapabileceğiniz 8 vuruş ve 2 savunma harekıt var.

↖ + tetik - Uçarak surata tekme atma
↑ + tetik - Surata yumruk atma
↗ + tetik - Ayakla surata vurma
→ + tetik - ayakla diyaframa vurma
← + tetik - Dönerek ayakla surata vurma
↘ + tetik - Mideye tekme atma
↓ + tetik - Eğilerek yumruk atma
↙ + tetik - Bacağa tekme atma
↓ + tetik - Alttan gelecek vuruşlara karşı korunma
↑ + tetik - Üsten gelecek vuruşlara karşı korunma.

SCORPION

Bır zamanlar SPOOK adında ıyi bır büyücü vardı Bu büyücü kötü güçlerin etkısınde kalıp kötü bır büyücü olup çıktı Sonra ülkesi olan KLORIA'yaya kötuluk saçmaya başladı. Kendısıde büyü güçlerini kullanarak bır ımparatorluk kurdu. Bu ımparatorluk beş bölümden oluşuyordu. Büyü güçleri kullanarak en masum yaratıkları bile kendı emrı altına aldı. Kloria'lılar son umut olarak aralarından en güçlüsünün seçıp onu sılahlarla donattıktan sonra savaşmaya gönderdıler. Işte sız oyunu burada ele alıyorsunuz. Sanırım pek çok arcade tipi oyun oynamışsınızdır Eğer bu oyunu oynarsanız bunlardan en zevklisini oynamış olursunuz. Oyunun amacı beş levelide tamamlamak. Her levelde karşınıza değişık yaratıklar, robotlar, kurtlar gibi pek çok engel çıkıyor. Her bölümde toplayacağınız bazı şeyler var. D
dakı korsanı geçebılmek için özel y
Çünkü bu adamın boyu 15m kadar
canavarı öldürmelısiniz. Öldüğünü
yapar. Gördüğünüz herşeyi alın. A
zıplayamazsınız. Oyunda dört hak
uzun süreler liste başından ınmeye
sanız mutlaka ama mutlaka alın.

Crazy Cars II

...sela değişik silah gibi. I.bölümün sonun-
...kari ateş eden silahı mutlaka almalısınız.
...ar Her bölumün sonunda böyle süper bir
...zaman bilgisayar cesedinize yakın çekim
...ki tonluk ağırlığı alırsanız bir süre için
...nız var ve her hakkınızın enerjisi. Bence
...k süper bir oyun. Bu tip oyunları seviyor-

ŞAHIN DERYA

TITUS'un aylar öncesinden reklamlarını yapmaya başladığı oyun sonunda ülkemize geldi. Tabii ki yinebeklediği kadar güzel değil. Oyunun Crazy cars I'den tek farkı rakiler yerine polisler, tek yol yerine dört, beş farklı yol olması. Burada dört araba değil birtek araba yönetiyorsuuz Ekranda sol üstte hızınızı gösteren Led'ler sağ üst köşedeki polise uzaklağınızı gösteren Led'ler. Birde solda vitesgöstergesi var. Vitesi ateşe basarak takabilirsiniz Vites göstergesinde L harfi görünüyorsa düşük, H harfi görünüyor sa yüksek vitesdesiniz demektir. F2 tuşu ile haritaya bakabilirsiniz. Oyun hem joystick ile hemde cursor'lar ile oynanabiliyor. cursor ile bir eyeletten ötekine geçmelisiniz. Yol kenar ndakitelefondirağı,yol işaretlerigibi engelleri çarparsanız patlarsınız. Arabanızın en yüksek hızı saatte 327 km Sağ alt köşede bir direksiyon resmi var. Bu resimden direksiyonunun durumunu görebilirsiniz Birde oyunun yeni özelliği olarak arabayı kendi etrafın da döndürebilirsinizEğer yoldan çok çıkarsınız uyarılırsınız ve hemen ardından patlarsınız Her eyaletin değişik bir polis ekibi vardır. Eğer eyalet aşma sınırına gelirseniz buradaki varilve barikatlara çarpamaya dikkat edin. Barikatları geçmek için en ortadan varilleri gemek içinse sağdan gidin.

Eğer para hacamak istiyorsanız alın.

ŞAHİN DERYA

Heeey...
Heey...
Hey...
ETİLER
Commodore
CENTER
Selayor

AMIGA evet var,
C-64 çook,
MONİTÖR en âlâsı,
DİSKET istemediğin kadar,
JOYSTİCK en esaslıları,
YA FİYATLAR Çok çok uygun.

STOP... STOP...

TÜM COMMODORE ÜRÜNLERİ ORJİNAL
TELETEKNİK FİYAT ve GARANTİSİ İLE

YA PROGRAMLAR ?

Yeni kuruluşta eski program olur mu?
AMIGA, C-64 ŞAHANE PROGRAMLAR
yazın, çizin, boyayın, şarkı söyleyin, oynayın.

yazın bize adresinizi,
gönderelim size sık sık yeni program listelerimizi
Kuracağımız "Exculisiv Club"ün
üye adayları olun...

YENİ ANLAYIŞLA TANIŞIN

İşte adresimiz:
ETİLER COMMODORE CENTER
Nispetiye Cad . Yıldız Çiçeği Sok. No.: 3
Tel.: 165 31 25 ETİLER-İST

ATILIM
Teleteknik Yetkili Satıcısı

[redacted]

İpuçları...

İpuçları...

İpuçları...

SOULS OF DARKON: Yerdeki ölu askerlerden kaskını alabilirsiniz (Helmet)

RED MOON: Kraterin içindeki eldivenleri alabilmek için ve kızartma olmamak için elinizi biraz çabuk tutun. Ayrıca oyunda bulunduğunuz her değerli eşyayı alın. Bu eşyalar ilerde size gerekecektir. Oyunda ilerlemek için kendi çizdiğiniz haritaya ihtiyacınız olacak

EGG CUP: Gökten aşağı inmek için önce elinizdeki eri delikten atmalısınız.

FEDERATION: İlk önce mavi düğmeye basıp tünel girişini bağladıktan sonra diğer gemiden bulacağınız merdiveni alın. Bu merdiveni robottan önceki koridorda bulacağınız deliğin altına dayayın. Daha sonra yukarı çıkıp "Schoock Cap'i alın. Bundan sonra elektrik odasından rahatça geçin. Interlocktan geçebilmek için ihtiyacınız olan çipi almak için ilk önce tutkalı alın. Ve çipin bulunduğu odaya gelin. "SQUEEZE" komutuyla tutkalı sıkıp çipi koruyan gücü ortadan kaldırın. Bu arada bulacağınız jet motorlarını alın. Bunları FIRE komutuyla kaldıracaksınız. Interlock'tan geçince kendinizi soğuk bir bölmede bulacaksınız. Burada zaman kısıtlı. Elinizi çabuk tutup ısıtıcı terminalini çalıştırmaya bakın

BARDS TALE: Bu oyunda uzak yaşamak ve oyundan zevk almak istiyorsanız ilk başta seçeceğiniz adamlara dikkat edin. Fighter'lar grupta çok olması gereken karakterlerdir. En az ise büyücüler olmalıdır. Yola çıktığınızda kimsenin üstünde bir zırh veya silah olmayacaktır. Bu yüzden ilk başta biraz kaçma yolunu tutun (Bu oyunda MONK'lar yumruklarını kullandıkları için onları silahsızca dolaştırabilirler). Bulunduğunuz eşyaları alın. Ve artık o silahları USE komutuyla kullanabilirsiniz.

NEVEREDING STORY: Ormanda bulacağınız meşaleyi alın. Ve eski arkadaşlarınızın kamp kurduğu yere gelip oradaki ateşle meşaleyi tutuşturun. Sonra tepedeki BUSH'ları yakın ve ortaya çıkan delikten içeri girin. Böylece artık kristal sizindir.

FRANKESTEIN: Aslana ezilmiş meyvelerden bir ziyafet çektirin.

SÜPER MARIO BROS

Oyunumuz 33 bölümden oluşuyor. Bu bölümler arasında kahramanımız Mario Prenses'i kurtarmaya çalışacak. Kral Ren kızını kötü büyücü Hextor prensesi kendi kulesine ışınlar ama Hextor öldür. Prensesi kurtaracak tek kişi vardır, Mario. Mario eskiden kendi halinde birydi ama Kral eğer kızını kurtarırsa onu kızıyla evlendireceğini söyleyince çok önemli biri oldu anlayacağınız oyunumuzun konusu biraz Black Lamb'e benziyor. Gelelim oyuna

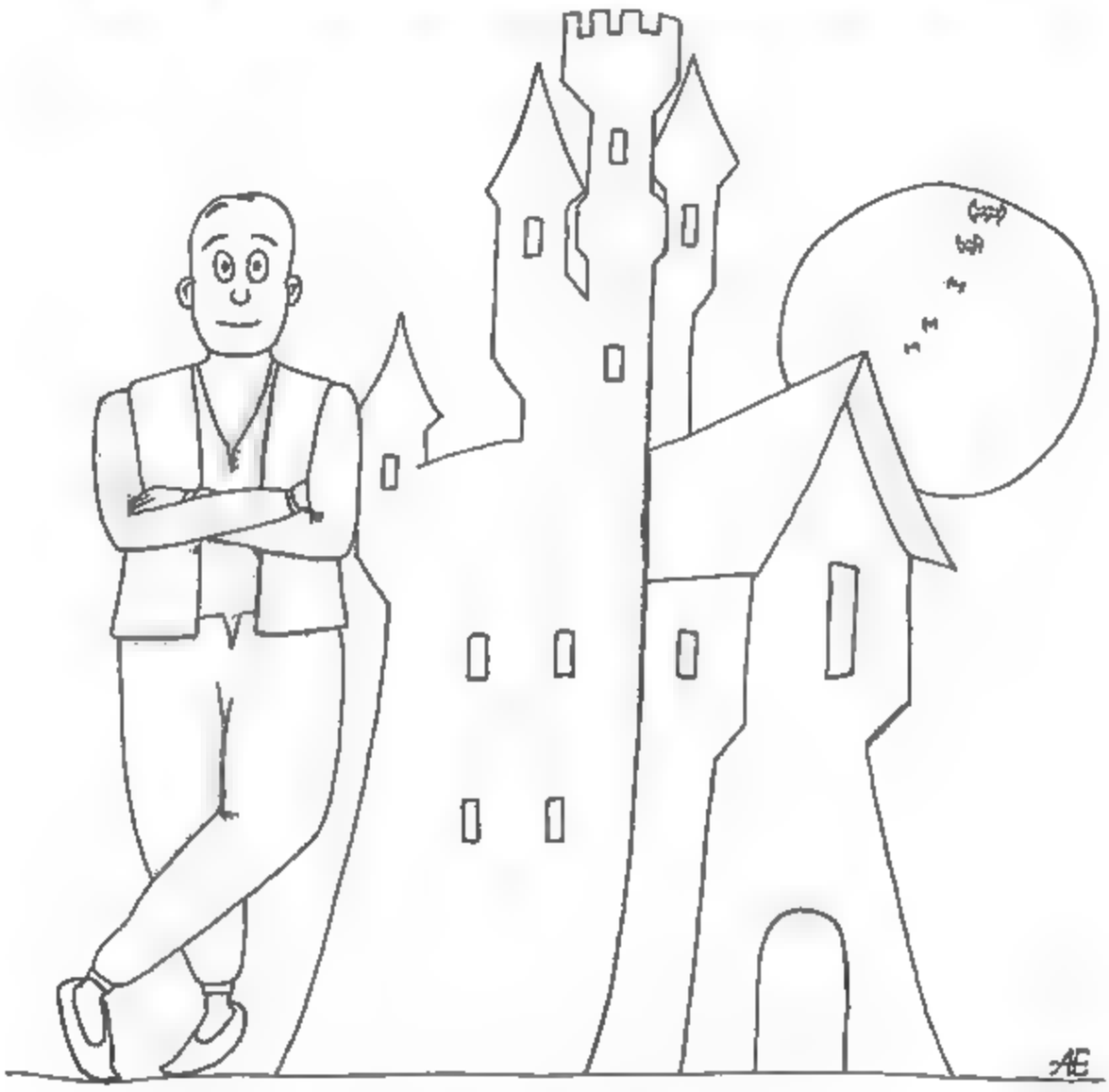
Oyunda başlangıç ekranında isterseniz Mario ya sınırsız hayat (Unlimitediives) ve zaman (Time) seçlayabilirsiniz. Ayrıca oyuna istediğiniz leveldende başlıyabilirsiniz. Oyunda herşey sırayla geliyor. (Yardımcılarınız) Bir taşa vurduğunuzda önce Mantan (taş kırabilme gücu) sonra şimşeği ateş etme diye gidiyor. Bir yandığınızda ona kadar topladığınız herşeyin etkisi yok oluyor ve Mario taş kıramayan bir adam olarak kalıyor. Yardıma objelerden çiçeği olduğunuzda ateş edince ateş eskisi gibi değil ama hedefin dumdüz üzerine gidiyor. Yani hiçbirşey onu vurmasını engelleyemez. Ondan sonra Mario diğer eşyalardan topluyor ama bu o kada önemli değil. Oyunda başarılı olmak için iyi bir joystick ve çok iyi joystick kabiliyetine ihtiyacımız var. Her an her şey çıkabilir. Dikkat

Oyunun genelde 4. ve 4'ün katı olan bölümlerinin sonunda sizi canavarlar bekliyor. Kazancayı geçmek çok kolay. Kazancayı gördüğünüzde autofireyi açın ve kazınca tam üstünüze gelirken üstünden atlayın 11 vuruşta kazancayı öldürün Ejdarha ise azıcık daha zor. Bir kere ekranın en ustune zıplayın ve onun hareketlerini seyredin. İleri geri, ileri , geri tam zıplarken altından kayın ama çabuk. Diğer tehlikeler ise 9. bölümden sonra başlıyor. Bunlar genelde vurunca ölmeyen objelerdir. Bunları geçmek tam bir zamanlamadır. Bazen yardımcı nesne ararken bir taşa vurduğunuzda o taştan para gibi şeyler fırlayacak. Vurmaya devam edin. 100 tane para yeni bir hak demektir. Genelde zıplayın. Bazen boşluktan zıplarken bir taşa çarparsınız ve bu sizi bazen en fazla 15'level ileri atar.Tabiki aynı skor ve yardımlarla eğer zamanınız çok azsa hemen ekranın tepesindeki tuğlayı kırın ve ekranın üstünden koşmaya başlayın, ve o levelı bitirin Eğer zaman biterse Mario çok sinir bir şekilde ilen zıplayıp ölüyor. Oyunu, bitirdiğinizde prenses size teşekkür ediyor. Ve sizede skor tablosuna bir güzel isminizi yazıyorsunuz.

Sonuç olarak Mario Bros çok güzel olmasada çok güzel se özelliğine sahip. orta drece ama canınızı sıkıyorsa bu oyun size iki veya üç haftadan çok götürür Tabi ki bitene kadar.

64'ler sayfa 43

KELOĞLAN



SPECTRUM 48/+/128
COMMODORE 64

5000 TL.

İLK TÜRKCE "GRAPHIC-ADVENTURE"

FLAMİNGO COMPUTER	BYTE COMPUTER HOUSE
Halaskargazi cad.no: 375	Altıyol Efes çarşısı no: 87
Şişli–İST. 1482725	Kadıköy–İST. 3373745

Assembler

64'ler Kursu

Dr. Ali Özçelik

Bilindiği gibi bilgisayarlardan en iyi verimi alabilmek için en az bir bilgisayar dilini iyi bilmek gerekiyor. En kolay öğrenilen ve yaygın kullanılan dil BASIC'tir. Fakat bu dil kolay öğrenilmesine karşın yavaş çalışmakta ve bilgisayar hafızasında çok yer kaplamaktadır. Yavaşlığı bir noktada Austro Comp.,Blitz vs. gibi Compiler (derleyici) programlarda çözmek mümkündür. Zaten yazılan BASIC programıda bilgisayarın içinde makina diline çevrilerek çalışmakta ve dilin yavaşlığıda buradan gelmektedir.

Yurdumuzda büyük boyutlara varan bilgisayar kullanıcıları bilgisayar ile tanıştıktan sonra, önce BASIC ile uğraşmakta ve daha sonra yeni bir dünya olan makina dilini keşfetmektedir. Fakat yurdumuzda makina dili hakkında son derece kısıtlı Türkçe yayın bulunmakta, dolayısıyla çığ gibi büyüyen meraklı bilgisayarcılara hitap etmemektedir.

Eksikliğini hissettiğimiz bu açığı kapatmak gayesiyle sizin için bu diziyi başlatmayı uygun gördük. Bu diziyi takip eden okuyucuların az, çok BASIC diline aşina olmaları gerekmektedir. Bu sayıda size yayınladığımız programı yazdıktan ve kasete-diskete kaydettikten sonra çalıştırdığınızda, bu program yardımıyla programlarınızı BASIC gibi yasabileceksiniz. Bu programda en önemli nokta RTS komutundan sonra gelen adrese X yazıp RETURN tuşuna basarak ana menüye dönmenizdir.

Aslında bu program olmasaydı, makina kodunu hafızaya iki yol ile yerleştirebilirdik. Birinci yol DATA'lar yazıp bir FOR-NEXT döngüsüyle aşağıdaki gibi yapmak.

```
5 POKE 43,1:POKE 44,8:POKE 45,27:POKE 46,8
10 FOR I=2049 TO 2075
30 NEXT
40 DATA 25,6,10,0,153,34,66,86
42 DATA 71,65,78,32,72,65,86,65
44 DATA 32, 75, 65,82,76,73,34
46 DATA 0,0,0,73
```

Veya ikinci bir yol, bir monitor yardımıyla direkt hafızaya makina dilini yazmak. İlerki sayımızda sizlere monitor programı ve Convertor (çevirici) programı da yayınlayarak bu alandaki eksikliklerinizi tamamlamayı amaçlıyoruz.

Makina dili programlar direkt belleğe yüklendiğinden ve bilgisayaranızdan bu programları düzeltme imkanı olmadığınızdan, bu işlemleri yapabilmek için, daha evvel makina dili editörü yayınlamıştık. Buradaki amacımız yayınladığımız programları hatasız olarak yazmanız ve hatanın program tarafından kontrol edilmesi, emeğinizin boşa gitmemesidir. Bu programları yazıp kaydettikten sonra monitör yardımıyla tekrar incelendiğinde, profesyonellerin bu dildeki mantığını kavrasabilmenizdir.

Eğer programı makina okuyacak olsaydı, makina dili çok kolaydı. Fakat programcılar insan olduğu için Assembler dili geliştirildi. Daha önce de belirtmiştim. Aslında bilgisayarın anladığı tek dil vardır.(Yo,"dayak" demeyin, bilgisayar uygar bir alettir, böyle şeyleri kaldırmaz.)

Makina dili, pratik olarak bilgisayarı oluşturan eloktronik devrelere giden hatlarda, belli bir anda gerilim bulunup bulunmadığının bir ifadesidir. Tabii bu düzeyde kalırsa, bilgisayar programlamanın imkansız olduğu hemen açığa ıkıyor. Bırakalım nerede gerilim olmasının ne yapacağını, sadece pozitif gerilimi "1", negatif gerilimi "0" olarak alsakda fazla ileri gidemeyiz. Bu durumda, oluşan ikili sayılardan bize daha yakın bir iletişim aracı üretmemiz gerek. Bunun ilk adımını ikili sayıları onaltılı tabanda kodlanmış biçimiyle görerek atabiliriz. 10011011 gibi bir sayıyı akılda tutmaktansa 9B biçiminde bi simgeyi akılda tutmak doğal olarak daha kolaydır. Yine, yalnızca komutları değil, komutların kullandığı adresliride aynı biçimde on altılı olarak gösterebiliriz. Pek çok programda veri olarak rastladığımız onaltılı (hexadesimal) değerler aslında makina dilinde yazılmış bir programdan başka birşey değildir. Ama onaltılı değerlerle programlama yapmak hala zor. Onaltılı kodlara da daha anlamlı belirli simgeler verirsek, programlama artık daha kolay olacaktır. Söz gelimi 20 karşılığındaJSR gibi bir simge saptayalım. Bu simge aynı zamanda komutun işleviniide bize anımsatma niteliğinde olsun. Söz gelimi örneğimizde JSR komutu, Jump to SubROutine (alt yordama atla-dallan) komutunun başlangıç harflerinden oluşuyor. Artık böylece kısaltmalar bize ne yaptığımızıda anlatacaktır.

İşte simgesel dil "Assembler language" komutları böylece oluşuyor. Bu komutları çevirici yazılım aracılığıyla makina koduna dönüştürülüyor ve doğrudan makina dili komutlarının işletilmesi mümkün olmaktadır. Sözü edilen çeviri işlemide, ilgili bilinen simgelerin yerlerine onaltılı kodların konulması daha az işlem gerektiren bir süreç olduğundan daha hızlı ve daha az yer kaplar.

Gelelim onaltılı sisteme:

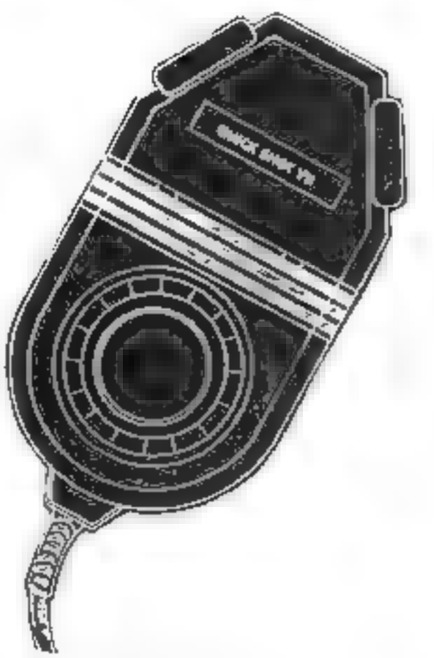
Pratik hayatta 0-9 kadar semboller kullanarak 10 ve katlarıyla matematiksel işlem yapmaktayız. Fakat makina için on altılı sistem avantajlı olduğu için onu

```
1 OPEN5O,O                                                              <188>
2 PRINT"■ASSEMBLER       DISASSEMBLER":PRINT"■ADAPTED BY DR.ALI FOR 64'LER"<064>
3 PRINT"■■ANA MENU■■"                                                   <068>
4 PRINT"■■■1.ASSEMBLE CODE GIRISI"                                      <061>
5 PRINT"■2.ASSEMBLE CODE DOKUMU"                                        <020>
6 PRINT"■3.CHR$ DOKUMU"                                                 <175>
7 PRINT"■4.DATA DOKUMU"                                                 <185>
8 PRINT"■5.SAVE HAFIZA"                                                 <142>
9 PRINT"■6.LOAD HAFIZA"                                                 <012>
10 PRINT"■7.CODE CALISTIRILMASI"                                        <174>
11 PRINT"■8.HEX-DESIMAL CEVIRIM"                                        <049>
12 PRINT"■X.ANA MENUYE DONUS"                                           <189>
13 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$                                            <193>
14 A=ASC(A$)-48:IFA<OORA>6THEN13                                        <072>
15 PRINT:ON A GOSUB 17,77,104,117,129,146,147,170                       <089>
16 GOTO2                                                                <199>
17 INPUT"BASLANGIC ADRESI ";P$:IFLEN(P$)<>4THEN17                       <187>
18 HEX$=LEFT$(P$,2):GOSUB58:P=DEC*256                                   <020>
19 HEX$=RIGHT$(P$,2):GOSUB58:P=P+DEC                                    <039>
20 PRINTP$;" ";:INPUT#50,C$:PRINT:L=LEN(C$):IFL=0THEN20                 <092>
21 IFC$="X"THENRETURN                                                   <084>
22 IF L=3THENB1=1:C3$=C$:OP=-1:GOTO37                                   <004>
23 FOR R=1TOLEN(C$)                                                     <145>
24 IFMID$(C$,R,1)="$"THENC1$=LEFT$(C$,R-1):R=LEN(C$)                    <081>
25 NEXT                                                                 <035>
26 FOR R=LEN(C$)TO1STEP-1                                               <236>
27 C2$=MID$(C$,R,1):IFC2$<"G"ANDC2$=>"0"THENC2$=RIGHT$(C$,LEN(C$)-R):R=1 <069>
28 NEXT                                                                 <038>
29 C3$=C1$+C2$:C4$=MID$(C$,LEN(C1$)+2,LEN(C$)-LEN(C3$)-1)               <250>
30 IFLEN(C4$)<>2ANDLEN(C4$)<>4THENPRINTSPC(18);"■YANLIS VERI":GOTO20     <135>
31 HI$=LEFT$(C4$,2):LO$=RIGHT$(C4$,2)                                   <238>
32 HEX$=HI$:GOSUB58:HI=DEC                                              <021>
33 HEX$=LO$:GOSUB58:LO=DEC                                              <093>
34 OP=-1                                                                <205>
```


C-64
Atari
Spectrum
Amstrad
bilgisayarlar için

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ
'den Hizmet.

İşte Size uygun joystick
- KIRILMAZ
- BOZULMAZ
- KUMANDASI KOLAY
- ÜSTELİK İTHAL



Quick Shot VII

22.500 tl

6 AY GARANTİ

64'ler
ŞEHİT ASIM CADDESİ 51/6-6
80690 BEŞİKTAŞ STANBUL

Ödemeli isteme kuponu

Quick Shot VII joystek'ten ..... Adet istiyorum bedelini Yapı kredi Bankası Beşiktaş Subesi 1708 no'lu hesaba yatırdım. Gereğini rica ederim
Adım Soyadım: .....
.....
Şehir

kullanıyoruz. Aşağıda onaltılı sistem karşılığını vermeden önce önünde $ işareti gördüğünüz bütün rakamları onaltılı olarak okumamız gerektiğini öğrenmeliyiz

Hexadesimal karakter	Desimal karşılığı
$ 0	= 0
$ 1	= 1
$ 2	= 2
$ 3	= 3
$ 4	= 4
$ 5	= 5
$ 6	= 6
$ 7	= 7
$ 8	= 8
$ 9	= 9
$ A	= 10
$ B	= 11
$ C	= 12
$ D	= 13
$ E	= 14
$ F	= 15
$ 10	= 16

Peki Hexa FF ($ FF)'in desimal karşılığı ne olur? Tabii 255 olur, onun için BASIC'te yazdığımız DATA'nın en yüksek değeri 255 tir

Hep makina dilinden bahsettik ama bilgisayardaki adresleri bilyormuyuz, sahi adres nedir?

Bilgisayarda 60.000 nin üzerinde posta kutuları olduğunu varsayalım. Bu kutuların bazılarının içi boş ve bazılarının içi dolu olsun. Dolu olanların içindeki değerler bilgisayara bazı işler yaptırmaktadır Bunlardan bazılarını POKE komutu ile değiştirmekte ve PEEK komutu ile gözlemekteyiz. (Örnek; POKE 53281,7 gibi)

Burada 53281 NO.lu posta kutusu içinde değeri konuyor, Bu adres ekran zemin rengini kontrol ediyor ve 7 değeri zemini sarı yapıyor. Bilgisayarı kapatıp açtığımız zaman bu değer oradan siliniyor. Bir de bilgisayarın ana belleğinde sadece veri okunabilen bolum vardır Buraya ROM (Read Only Memory) denir ROM içindeki bilgiler sadece imalat sırasında belirlenir, içindekileri değiştiremeyiz. ROM da bulunan veriler cereyan kesilsede bozulmadan kalır Sizlerin az çok BASIC'e aşina olduğunuzu kabul ettiğimizden daha detaylı şeyler yazmadık.

Aşağıda bilgisayardaki adreslerin ne işe yaradığını veriyoruz

Adres(Hex)	Adres(Desimal)	Ne için kullanıldığı
0000-0001	0-1	6510 kayıt
0002-03FF	2-1023	Hafıza başlangıcı ve işletme sisteminde kullanılan hafıza
0400-07F7	1024-2039	Ekran için ayrılan hafıza
07F8-07FF	2040-2047	Sprite oluşturma için hafıza
0800-9FFF	2048-40959	BASIC veya Makina dilinin konuıduğu yer.
A000-BFFF	40960-49151	8KByte'lık BASIC dilini makina diline çeviren özel programın bulunduğu bölge.
C00-CFFF	49152-53247	Programcı için ayrılan boş bölge
D000-D02E	53248-53294	Renkli video çıkış (VIC II yongasına ayrılan bölüm)
D400-D7FF	54272-55295	Ses ve müzik (SID yongasına ayrılan bölüm
D800-DBE8	55296-56296	Renkler için RAM
DC00-DFFF	56320-57343	Giriş-çıkış kayıtları
E000-FFFF	57344-65535	8 KByte'lık KERNAL işletim sistemine ayrılmıştır.

BASIC'i bilmiyen veya az bilenler bu diziden birşey anlamazlarsa uzulmesinler. Bu Bolumü biriktirip iyi saklasınlar, ilerki yıllarda tecrubeleri artınca onlar için bu dizi vazgeçilmez bir kaynak olacak. Hepinize bol programlı ve sıhhatli gunler dilerim.

Dr. Ali Özçelik Bakırköy/Ist.

```
32 HEX$=HI$:GOSUB58:HI=DEC                                                    <021>
33 HEX$=LO$:GOSUB58:LO=DEC                                                    <098>
34 OP=-1                                                                      <205>
35 IFLEN(C4$)=2THENB1=2                                                       <026>
36 IFLEN(C4$)=4THENB1=3                                                       <163>
37 RESTORE                                                                    <087>
38 FOR R=0 TO 255                                                             <208>
39 READOP$:BY=ASC(LEFT$(OP$,1))-48:IFBY<>B1THEN42                             <234>
40 OP$=RIGHT$(OP$,LEN(OP$)-1)                                                 <096>
41 IFOP$=C3$THENOP=R:R=255                                                    <193>
42 NEXT                                                                       <052>
43 IFOP=-1THENPRINTSPC(18);"■)YANLIS CODE":GOTO20                             <074>
44 IFOP=160ROP=480ROP=800ROP=1120ROP=1440ROP=1760ROP=2080ROP=240THEN50        <188>
45 IFB1=3THENPOKEP,OP:POKEP+1,LO:POKEP+2,HI                                   <041>
46 IFB1=2THENPOKEP,OP:POKEP+1,LO                                              <002>
47 IFB1=1THENPOKEP,OPT                                                        <093>
48 P=P+B1:DEC=P:GOSUB65:P$=HEX$                                               <248>
49 GOTO18                                                                     <089>
50 AD=HI*256+LO:DI=0                                                          <201>
51 IF AD>P THEN DI=AD-P:IF DI>127 THENPRINTSPC(18);"■)KOTU DALLANMA":GOTO18<149>
52 IFAD<PTHENDI=(P-AD)*-1:IFDI<-128THENPRINTSPC(18);"■)KOTU DALLANMA":GOTO18<201
>
53 IFDI<0THENLO=254+DI                                                        <161>
54 IFDI=0THENLO=254                                                           <109>
55 IFDI=1THENLO=255                                                           <206>
56 IFDI>1THENLO=DI-2                                                          <220>
57 B1=2:GOTO46                                                                <046>
58 DEC=0                                                                      <011>
59 FOR R=0TO1                                                                 <197>
60 S=ASC(MID$(HEX$,2-R,1))-48                                                 <141>
61 IFS>10THENS=S-7                                                            <250>
62 IF S<16ANDS>-1THENDEC=DEC+(16↑R)*S                                         <187>
63 NEXT                                                                       <073>
64 RETURN                                                                     <122>
65 D(1)=INT(DEC/4096)                                                         <192>
66 DEC=DEC-D(1)*4096                                                          <157>
67 D(2)=INT(DEC/256)                                                          <243>
68 DEC=DEC-D(2)*256                                                           <213>
69 D(3)=INT(DEC/16)                                                           <117>
70 DEC=DEC-D(3)*16                                                            <251>
71 D(4)=DEC:HEX$=""                                                           <235>
72 FOR R=1TO4                                                                 <116>
73 IF D(R)>9THEND(R)=D(R)+7                                                   <177>
74 HEX$=HEX$+CHR$(D(R)+48)                                                    <133>
75 NEXT                                                                       <085>
76 RETURN                                                                     <134>
77 INPUT"BASLANGIC ADRESI ";P$:IFLEN(P$)<>4THEN77                             <015>
78 HEX$=LEFT$(P$,2):GOSUB58:P=DEC*256                                         <060>
79 HEX$=RIGHT$(P$,2):GOSUB58:P=P+DEC                                          <099>
80 OP=PEEK(P):RESTORE:FOR R=0TOOP                                             <013>
81 READOP$                                                                    <114>
82 NEXT:BY=VAL(LEFT$(OP$,1)):OT$=""                                           <142>
83 IFOP$="?"THENOP$="????":BY=                                                <141>
84 L=LEN(OP$)-1:OP$=RIGHT$(OP$,L)                                             <247>
85 IFBY=1THENOP$=RIGHT$(OP$,3):GOTO92                                         <027>
86 IFOP=160ROP=480ROP=800ROP=1120ROP=1440ROP=1760ROP=2080ROP=240THEN100       <160>
87 IFRIGHT$(OP$,3)=",Y"THENOT$=",Y":OP$=LEFT$(OP$,L-3):GOTO93                 <130>
88 IFRIGHT$(OP$,2)=",X"THENOT$=",X":OP$=LEFT$(OP$,L-2)                        <133>
89 IFRIGHT$(OP$,2)=",Y"THENOT$=",Y":OP$=LEFT$(OP$,L-2)                        <070>
90 IFRIGHT$(OP$,3)=",X)"THENOT$=",X)":OP$=LEFT$(OP$,L-3):GOTO93               <229>
91 IFRIGHT$(OP$,1)=")"THENOT$=")":OP$=LEFT$(OP$,L-1)                          <187>
92 IFBY=1THENPRINTP$;" ";OP$                                                  <187>
93 IFBY=2THENDEC=PEEK(P+1):GOSUB65:PRINTP$;" ";OP$;"$";RIGHT$(HEX$,2);OT$    <096>
94 IFBY=3THENDEC=PEEK(P+2)*256+PEEK(P+1):GOSUB65:                             <024>
95 PRINTP$;" ";OP$;"$";HEX$;OT$                                               <085>
96 P=P+BY:DEC=P:GOSUB65:P$=HEX$                                               <060>
97 GETA$:IFA$="X"THENRETURN                                                   <136>
```

```
88 IF A$<>""THENFORR=0TO100:NEXT:GOTO87                          <018>
89 GOTO70                                                        <197>
100 DI=PEEK(P+1):IFDI>127THENDI=(256-DI)*-1                      <037>
101 DEC=P+DI+2:GOSUB65:BY=2                                      <250>
102 PRINTP$;" ";OP$;"*";HEX$                                     <182>
103 GOTO86                                                       <185>
104 INPUT"CHR$ DOKUM BASLANGIC ADRESI ";P$:IFLEN(P$)<>4THEN104   <039>
105 HEX$=LEFT$(P$,2):GOSUB58:P=DEC*256                           <107>
106 HEX$=RIGHT$(P$,2):GOSUB58:P=P+DECT                           <126>
107 PRINTP$;" ";:FOR R=0 TO 16                                   <148>
108 CH=PEEK(P+R)                                                 <088>
109 IFCH<32ORCH>95THENCH=32                                      <069>
110 PRINTCHR$(CH)                                                <221>
111 NEXT                                                         <121>
112 P=P+20:DEC=P:GOSUB65:P$=HEX$                                 <180>
113 PRINT                                                        <215>
114 GETA$:IFA$="X"THENRETURN                                     <153>
115 IF A$=" "THENFORR=0TO100:NEXT:GOTO114                        <002>
116 GOTO105                                  <204>
117 INPUT"DATA DOKUMU BASLANGIC ADRESI ";P$:IFLEN(P$)<>4THEN117  <046>
118 HEX$=LEFT$(P$,2):GOSUB58:P=DEC*256                           <120>
119 HEX$=RIGHT$(P$,2):GOSUB58:P=P+DEC                            <139>
120 PRINTP$;" ";:FOR S=0 TO 9                                    <231>
121 DEC=PEEK(P+S):GOSUB65                                        <184>
122 PRINT" ";RIGHT$(HEX$,2);                                     <067>
123 NEXT                                                         <133>
124 P=P+10:DEC=P:GOSUB65:P$=HEX$                                 <128>
125 PRINT                                                        <227>
126 GETA$:IFA$="X"THENRETURN                                     <165>
127 IF A$=" "THENFORR=0TO100:NEXT:GOTO126                        <079>
128 GOTO118                                                      <073>
129 INPUT"DISK OR TEYP (D/T) ";A$:A$=LEFT$(A$,1):IFA$="T"THENPOKE251,1  <032>
130 IFA$="D"THENPOKE251,8                                        <252>
131 IFA$<>"D"ANDA$<>"T"THEN129                                   <128>
132 INPUT"FILE ADI (1-8 KARAKTER) ";A$:IFLEN(A$)>8ORLEN(A$)=0THEN132  <060>
133 POKE820,LEN(A$):FORR=0TOLEN(A$)-1                            <173>
134 POKE821+R,ASC(MID$(A$,R+1,1))                                <136>
135 NEXT:OP$="SAVE ":IFZ=-1THENOP$="LOAD "                       <112>
136 PRINT OP$;"BASLANGIC ADRESI ";:INPUT#50,P$:PRINT             <163>
137 HEX$=LEFT$(P$,2):GOSUB58:POKE253,DEC                         <017>
138 HEX$=RIGHT$(P$,2):GOSUB58:POKE252,DEC:IFZ=-1THEN142          <175>
139 PRINT OP$;"BITIS ADRESI ";:INPUT#50,P$:PRINT                 <111>
140 HEX$=LEFT$(P$,2):GOSUB58:POKE1021,DEC                        <174>
141 HEX$=RIGHT$(P$,2):GOSUB58:POKE1020,DEC                       <175>
142 RESTORE:FORR=0TO255:READA$:NEXT                              <112>
143 FORR=0TO26:READA:POKE679+R,A:NEXT                            <092>
144 IFZ=-1THENFORR=0TO26:READA:POKE679+R,A:NEXT                  <058>
145 Z=0:SYS679:RETURN                                            <160>
146 Z=-1:GOTO129                                                 <059>
147 INPUT"CODE'UN ADRESI ";P$:IFLEN(P$)<>4THEN147                <212>
148 HEX$=LEFT$(P$,2):GOSUB58:P=DEC*256                           <150>
149 HEX$=RIGHT$(P$,2):GOSUB58:P=P+DEC T                          <169>
150 SYS(P)                                                       <123>
151 PRINT:PRINT"   AR   XR   YR   SP" T                          <222>
152 DEC=PEEK(780):GOSUB65:AR$=RIGHT$(HEX$,2)                     <050>
153 DEC=PEEK(781):GOSUB65:XR$=RIGHT$(HEX$,2)                     <101>
154 DEC=PEEK(782):GOSUB65:YR$=RIGHT$(HEX$,2)                     <108>
155 POKE820,186:POKE821,96:SYS820                                <079>
156 DEC=PEEK(781):GOSUB65:SP$=RIGHT$(HEX$,2)                     <086>
157 PRINT"   ";AR$;"   ";XR$;"   ";YR$;"   ";SP$                 <135>
158 REM                                                          <220>
159 REM                                                          <221>
160 REM                                                          <222>
161 REM                                                          <223>
162 REM                                                          <224>
163 REM                                                          <225>
164 PRINT:PRINT"BIR TUSA BASIN":POKE198,0:WAIT198,1              <009>
165 RETURN                                                       <223>
166 REM                                                          <228>
```

```
                                                                          <225>
164 PRINT:PRINT"BIR TUSA BASIN":POKE198,0:WAIT198,1                       <008>
165 RETURN                                                                <223>
166 REM                                                                   <228>
167 REM                                                                   <229>
168 REM                                                                   <230>
170 INPUT"HEX => DESIMAL (H) VEYA DESIMAL => HEX (D)";A$:A$=LEFT$(A$,1)   <012>
171 IFA$<>"H"ANDA$<>"D"THEN170                                            <201>
172 IFA$="H"THEN178                                                       <153>
173 PRINT:PRINT"0 ILE 65535 RAKAMLARI ARASINI KULLANIN"                   <018>
174 INPUT#50,A$:IFA$="X"THENRETURN                                        <038>
175 DEC=VAL(A$):IFDEC>65535ORDEC<0THEN173                                 <010>
176 GOSUB65:PRINTTAB(10);HEX$                                             <202>
177 GOTO174                                                               <089>
178 PRINT:PRINT"1-4 RAKAM KULLANIN"                                       <086>
179 INPUT#50,HEX$:IFHEX$="X"THENRETURN                                    <149>
180 IFLEN(HEX$)>4THEN178                                                  <110>
181 IFLEN(HEX$)=1ORLEN(HEX$)=3THENHEX$="0"+HEX$                           <098>
182 P=0:IFLEN(HEX$)=2THENGOSUB58:GOTO184                                  <027>
183 A$=HEX$:HEX$=LEFT$(A$,2):GOSUB58:P=DEC*256:HEX$=RIGHT$(A$,2):GOSUB179 <214>
184 P=P+DEC:PRINTTAB(10);P:GOTO179                                        <226>
200 DATA"1BRK","2ORA(.X)","?","?","?","2ORA","2ASL","?","1PHP","2ORA#","1ASL" <2
36>
205 DATA"?","?","3ORA","3ASL","?","3BPL","2ORA().Y","?","?","?","2ORA.X"  <209>
210 DATA"2ASL.X","?","1CLC","3ORA.X","?","?","?","3ORA.X","3ASL.X","?","3JSR" <0
25>
215 DATA"2AND(.X)","?","?","2BIT","2AND","2ROL","?","1PLP","2AND#","1ROL" <111>
220 DATA"?","3BIT","3AND","3ROL","?","3BMI","2AND().Y","?","?","?"        <199>
225 DATA"2AND.X","2ROL.X","?","1SEC","3AND.Y","?","?","?","3AND.X","3ROL.X" <198
>
230 DATA"?","1RTI","2EOR(.X)","?","?","?","2EOR","2LSR","?","1PHA","2EOR#" <046>
235 DATA"1LSR","?","3JMP","3EOR","3LSR","?","3BVC","2EOR().Y","?","?","?" <087>
240 DATA"2EOR.X","2LSR.X","?","1CLI","3EOR.Y","?","?","?","3EOR.X","3LSR.X" <006
>
245 DATA"?","1RTS","2ADC(.X)","?","?","?","2ADC","2ROR","?","1PLA","2ADC#" <089>
250 DATA"1ROR","?","3JMP()","3ADC","3ROR","?","3BVS","2ADC().Y","?","?","?" <147
>
255 DATA"2ADC.X","2ROR.X","?","1SEI","3ADC.Y","?","?","?","3ADC.X","3ROR.X" <094
>
260 DATA"?" "?","2STA(.X)","?","?","2STY","2STA","2STX","?","1DEY","?","1TXA" <0
96>
265 DATA"?","3STY","3STA","3STX","?","3BCC","2STA().Y","?","?","2STY.X"   <205>
270 DATA"2STA.X","2STX.Y","?","1TYA","3STA.Y","1TXS","?","?","3STA.X","?","?" <0
03>
275 DATA"2LDY#","2LDA(.X)","2LDX#","?","2LDY","2LDA","2LDX","?"           <223>
280 DATA"1TAY","2LDA#"                                                    <180>
285 DATA"1TAX","?","3LDY","3LDA","3LDX","?","3BCS","2LDA().Y"             <246>
290 DATA"?","?","2LDY.X"                                                  <189>
295 DATA"2LDA.X","2LDX.Y","?","1CLV","3LDA.Y","1TSX","?","3LDY.X","3LDA.X" <041>
300 DATA"3LDX.Y","?","2CPY#","2CMP(.X)","?","?","2CPY","2CMP","2DEC","?"  <181>
305 DATA"1INY","2CMP#","1DEX","?","3CPY","3CMP","3DEC","?","3BNE","2CMP().Y" <19
2>
310 DATA"?","?","?","2CMP.X","2DEC.X","?","1CLD","3CMP.Y","?","?","?"     <178>
315 DATA"3CMP.X"                                                          <216>
320 DATA"3DEC.X","?","2CPX#","2SBC(.X)","?","?","2CPX","2SBC","2INC","?"  <002>
325 DATA"1INX","2SBC#","1NOP","?","3CPX","3SBC","3INC","?","3BEQ","2SBC().Y" <22
7>
330 DATA"?","?","?","2SBC.X","2INC.X","?","1SED","3SBC.Y","?","?","?"     <033>
335 DATA"3SBC.X","3INC.X","?"                                             <253>
340 DATA166,251,32,186,255,173,52,3,162,53,160,3,32,189,255,174,252,3,172,253 <0
18>
345 DATA3,189,252,32,216,255,96                                           <112>
350 DATA166,251,32,186,255,173,52,3,162,53,160 ,3,32                      <237>
355 DATA189,255,174,252,3,172,253,3,169,0,32,213,255,96                   <108>

READY.
```

TÜRKİYE ÇAPINDA BAYİLİKLER VERMEYE DEVAM EDİYORUZ.

BOĞAZİÇİ

Bilgisayar Programcılık Tic. ve San. A.Ş.

COMMODORE 64
AMIGA
CPC 4664—6128
ATARI
400XL—800XL
VESTEL
SVI—318—328
SINCLAIR
SPECTRUM
Bilgisayarlar için...

YARDIMCI MALZEMELER TOPTAN PERAKENDE SATILIR

Bilgisayarcılara

Bilgisayarları Joysticksiz Satamazsınız. Çözüm için BOĞAZİÇİ'ni arayın...

YARDIMCI MALZEMELER

- İş, Eğitim, Oyun Programları
- Amiga iş ve utility programları
- Amiga oyun ve müzik programları
- Amiga grafik programları
- Kopyalama kartuşları
- Kasette Disket oyunları
- Atari, MSX Spectrum ve Amstrad kasetleri
- Bilgisayar Toz örtüleri
- Sürekli form kağıtları
- Her türlü disket satışı

Lütfen ayrıntılı bilgi isteyiniz

C-64 ADAPTÖRÜ İMAL EDİYORUZ

HER TÜRLÜ BİLGİSAYAR TAMİR VE BAKIMI

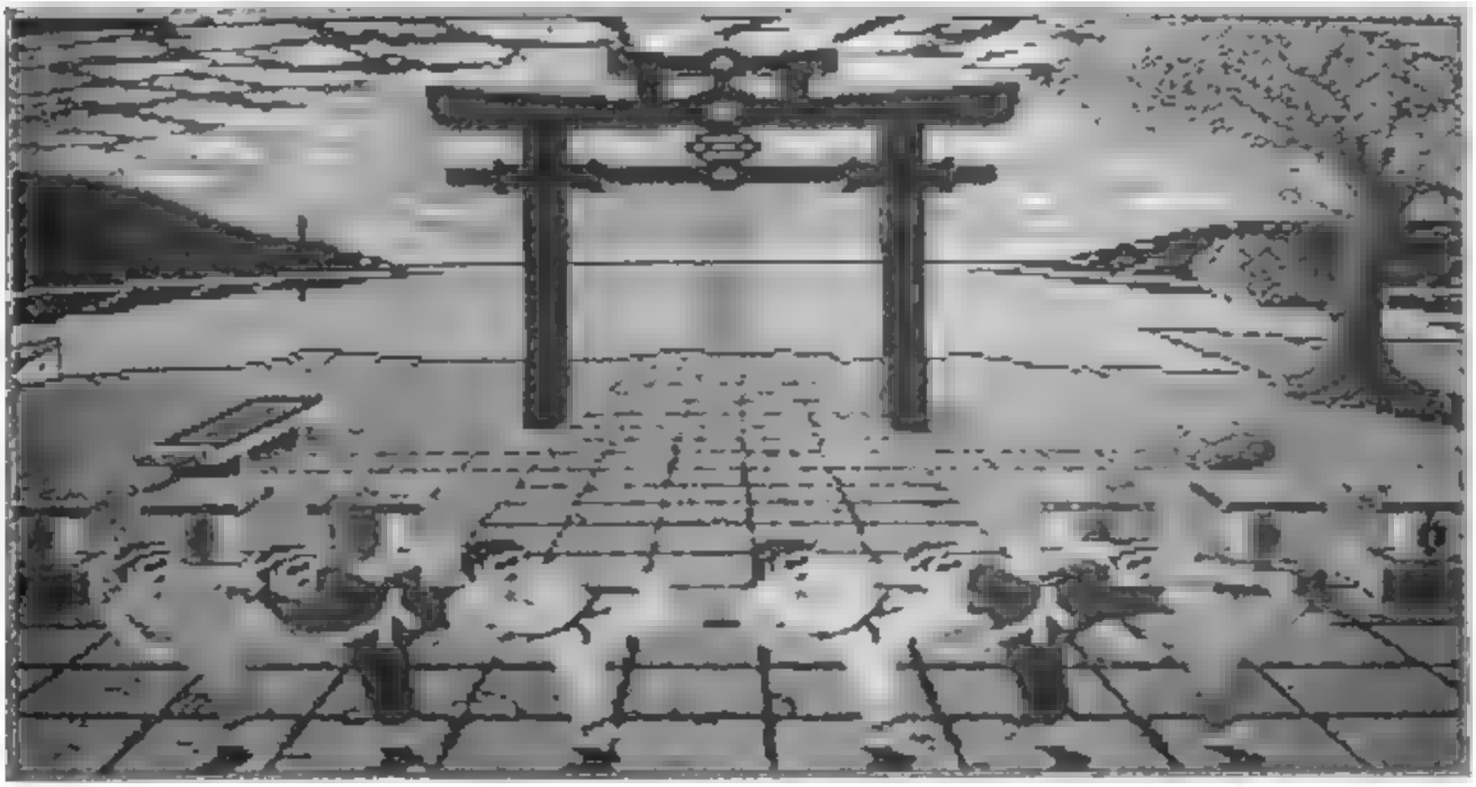
Tel:172 85 84

Genel listek üzerine Boğaziçi Club üyelikleri devam etmektedir.

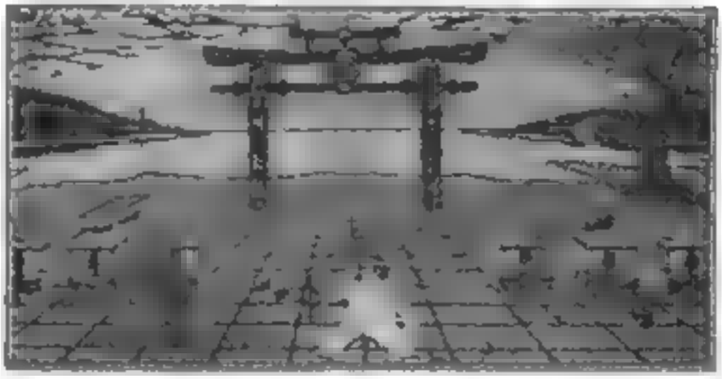
BOĞAZİÇİ CLUB
Üyelik Formu ve broşür istiyorum.
COMMODORE ☐ AMIGA ☐ SINCLAIR ☐ AMSTRAD ☐ ATARI ☐ VESTEL ☐
ADI:.....
ADRESİ:.....
.....
TEL:.....

ABİDE-İ HÜRİYET CAD. POLAT CELİL

AĞA İŞHANI KAT: 3 NO: 14 MECİDİYEKÖY İSTANBUL



IK

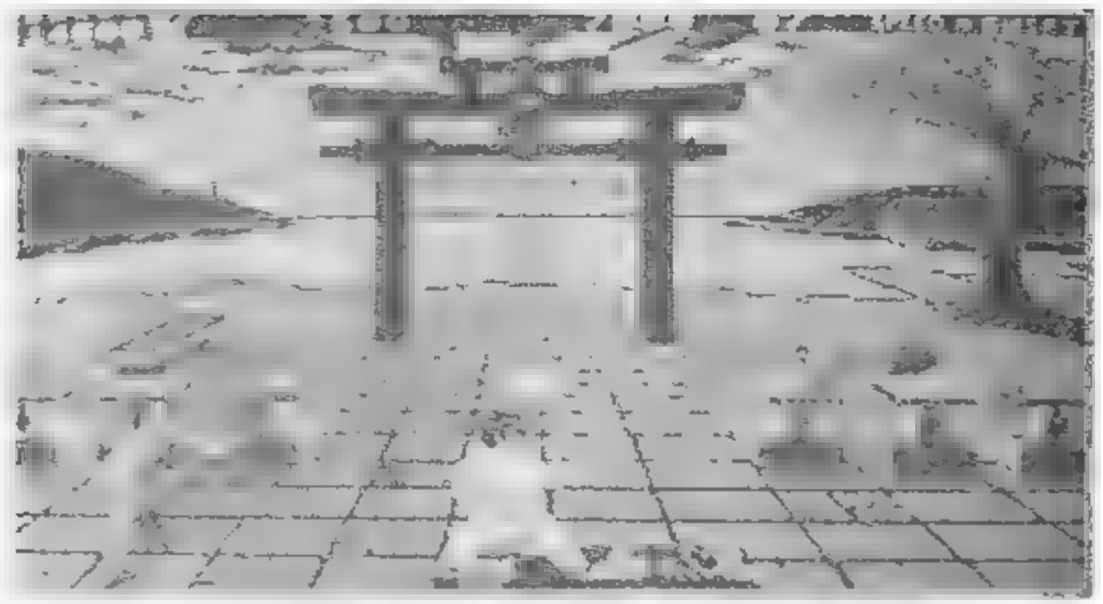


Commodore'da çıkan ve çıktığı anda listede en yüksek sırayı yerleşen bu süper karate oyunu sonunda Amiga'ya da geldi. Tabii bu versiyonu süper grafikler, süper efektlerle süslü. Aynen Commodore'da olduğu gibi oyunun bazı özellikleri tuşlarla değiştirilebiliyor. Bu tuşlar şöyle:

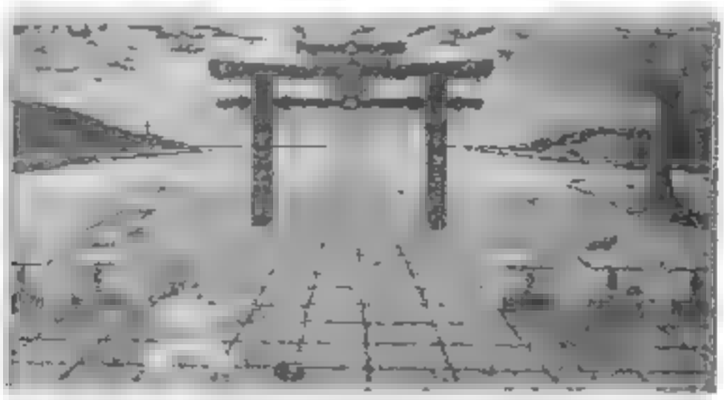
F1: 1 PLAYER GAME
F2: 2 PLAYER GAME
F3: MÜZİK ON/OFF
F4: EFEKTLER ON(OFF
F6— F10:Hız (F6 en yüksek F10 en duşlük hızdır.)
+ -: SES
:SKOR'U AŞAĞI YUKARI HAREKET ETTİRME
—.RIPPLE COLOR (güneş ışığı)
S GÖLGE RENGİ (adamların yere düşen gölge rengi.)
T Pantolonlar
B:DEĞİŞİK KALKAN

Oyunda çok sıkışırsanız hemen pantolonları düşürün. Ama sizde hemen havaya zıplamalasınız Yoksa sizinkide düşer. Oyun turbo hızda çok komik oluyor. Üstelik o kadar hızlı ki hangi hareketi yaptığınızı zor anlıyorsunuz . En iyi hız NORMAL'dir. Background'a çok değişik şeyler konmuş. Pac-man, ağaçtan inen örümcek, sudan çıkan denizaltı gibi Adamlara vurduğunuzda bağırtı sesleri çıkacaktır. Buda oyunu güzelleştiren özelliklerden biri. Ekranın üstünde üç tane doğüşçünün vuruş için aldıkları toplar gösterilmiş. Toplarını tamamlayan karateci dövü

AMIGA



AMIGA



şü kazanır. Burada ikinci olsanız bile önemi yok. Önemli olan üçüncülüğe düşmemek Oyunun Amiga versionunun bir özelliğide Commodore'da olmayan bir bonus ekranına sahip olması. Burada aşağı tekmelerle bombaları durdurmaya çalışıyorsunuz. Her yokettiğiniz bomba için belli bir puan alırsınız. Diğer bonus ekranı ise Commodore''da da olan topları karşılamadır. Bu ekranda B tuşu ile kalkandaki yazıyı değiştirebilirsiniz

Oyundaki hareketler şöyle (adamınız sağa döndüğü zaman ki.)

Joystick sağ üst köşe + ateş = Kafa atma

Joystick sol üst köşe + ateş = İki bacağı birden açarak havada atılan tekme

Joystick sağ + ateş = Sağa tekme

Joystick sol + ateş = sola doğru geri takla

Joystick sol alt köşe + ateş = Bu hareketi her yaptığınızda adamınız yön değiştirerek üste doğru tekme atar.

Joystick sağ alt köşe + ateş = Bu hareketi yaptığınızda adamınız dönük olduğu tarafa doğru yukarı tekme atar

Joystick yukarı + ateş = Uçarak tekme

Joystick aşağı + ateş = Aşağı tekme

Eğer ateşle basmadan üst ve alt köşelere joystick'i ittirirseniz ittirdiğiniz tarafa yumruk atarsanız. Adamlara sert vurduğunuzda veya onlar size sert vurduğunda yıldız saydığınızı görebilirsiniz

Oyunun müziği dinlemeye değer. Oyunda pause ettiğinizde karşınıza antrenmanyapan karatecilerin güzel bir demosu çıkar

IK + şu an için Amiga'nın en zevkli karate oyunu olarak görünüyor bu yüzden hiç düşünmeden rahatça alabilirsiniz

ŞAHİN DERYA

NOT.Karate hocası çıktığında tuşuna basarsanız gömleği kareli olur

AMIGA

Cinema Ware firmasının SDI'den sonra ürettiği güzel bir oyun daha yalnız bu oyunun tek ayrıcalığı konusunu hepimizin bildiği Amerikan Futbolu'ndan almış olması **"TV Sports Football"** adıyla bilgisayara uyarlanan bu oyunun tek dezavantajı kurallarının tam olarak bilinmesi ve uygulanmasından gelen zorluk. Ama bu zorluğun yanısıra grafiklerdeki ve ses efektlerindeki üstün başarılar oyunun en güzel bölümlerini oluşturmuş.

"TV Sports Football"u Amerikan futbolu'nu bilenleri kadar açıklama ve exersiz yapma bölümleri tecrübe kazanmak için epeyi yardımcı oluyor.

Oyun yüklendiğinde size her konuda yardımcı olabilecek bir menü çıkıyor. Bu menüde 4 seçenek göreceksiniz. Bunlar:

1- **EXIBITION**
2- **LEAGUE**
3- **PRATICE**
4- **CLIPBOARD**

1- **EXIBITION:** Direk maça girer

2- **LEAGUE:** Futbol lig fikstürünü incelenmesinden ve değişiklik yapılmasında yardımcı olur. Takımların hangi rakiplerle eşleştiğini gösterir

3- **PRATICE:** Pratik kazanmak için seçilen bu bölümde ise her konuda ayrı ayrı antrenman yapılabiliyor. Bu bölüm seçildiğinde karşınıza üç seçenek daha çıkacak.

a- **Pratice Plays**
b- **Pratice Kicking**
c- **Main Menü**

a, Pratice Plays: Bu bölümde pas araştırmaları yapılıyor ve bu paslar 4 dalda toplanıyor.

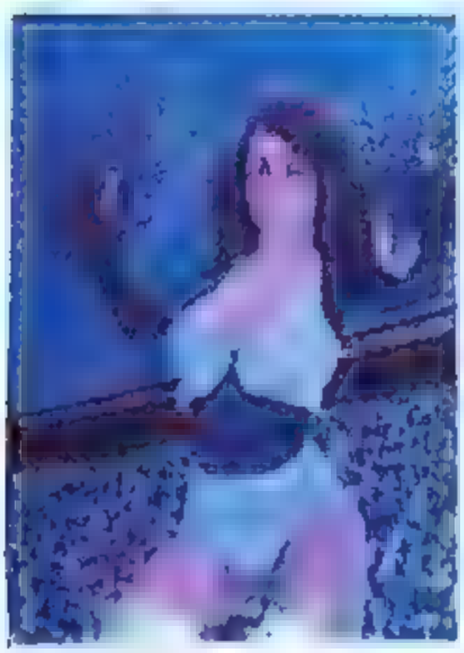
—**Praset:** Elden ele verilen paslar
—**I Formation:** Oyun düzeni
—Shot gun Atatar verilen paslar

TV SPORTS FOOTBALL

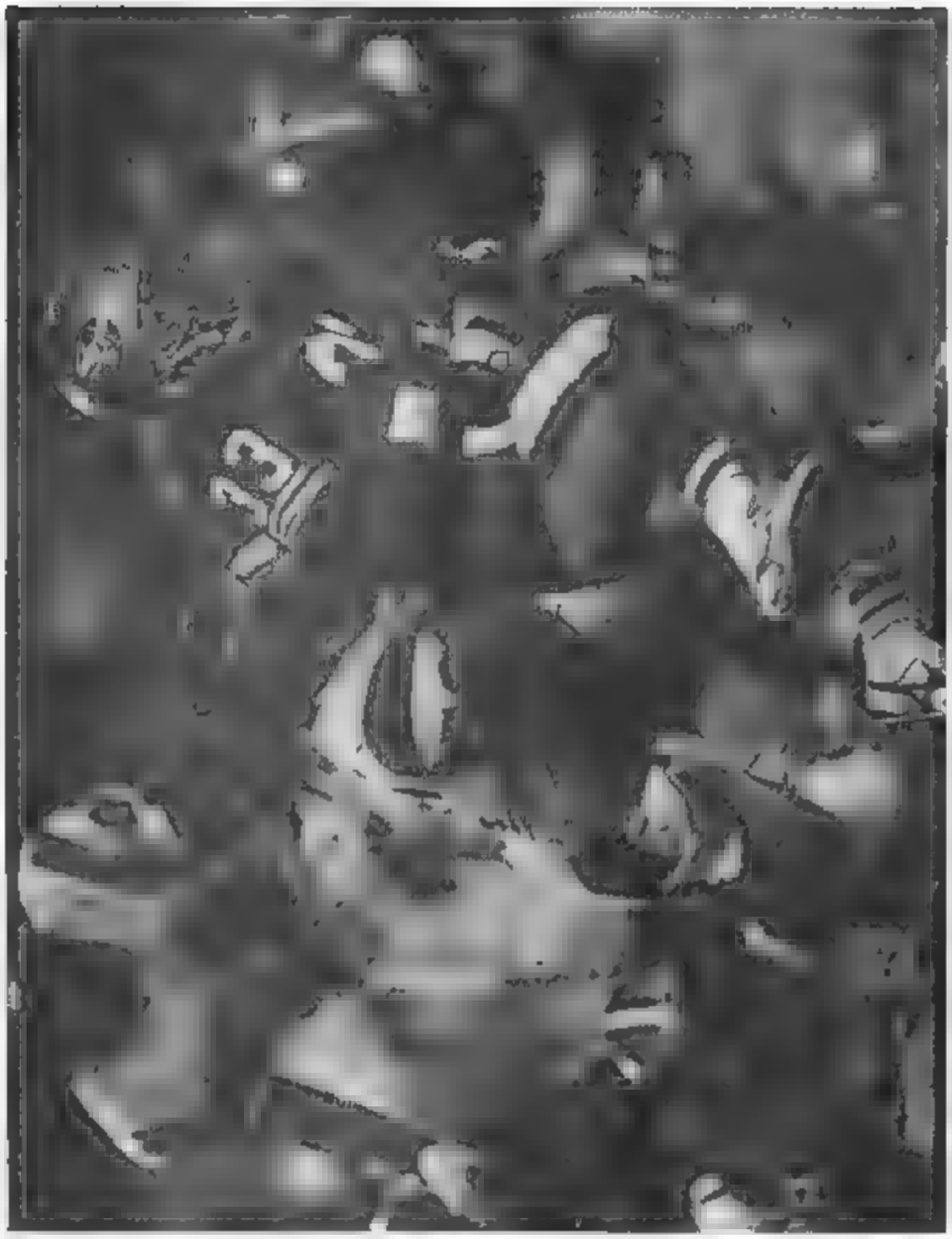
—**Kick:** Ayakla vurulan penaltı vuruşları.
b- **Pratice Kicking:** Bu bölümde ise penaltı anında kullanılacak vuruş için exersiz yapılabiliyor. Orjinal insan seslerinin kullanıldığı bu bölümde hedef topun tam ortasına vurarak topu karşı kaleden geçirmek
c- **Main Menü:** Ana menüye dönüş

4- **CLIPBOARS:** Bu bölüm size seçeceğiniz takım ve oyuncuların hakkında bilgi verecektir. Bu bilgiler 5 bölümde toplanıyor.
—**View SHEDULS:** Bütün oyuncuların fiziksel özellikleri, başarıları ve yaptığı sayılar.
—**View standings:** Engelleyici oyuncularının fiziksel özelikleri güçleri, ağırlıkları, ve yüzde başarıları.
—**League leaders:** Takımların defans ve hücum oyuncularının aldığı ve kaçırdığı paslar ile yüzde başarıları
—**Stats By Team:** Takımların aldığı galibiyet ve malubiyetleriyle puanları.
—**Main Menü:** Ana menüye dönüş.
Eveet! sıra geldi oyunu oynamaya Ana menüde EXIBITION seçeneği seçildikten sonra karşınıza bir liste daha gelecek.

1- **One Player:** (Bir Kişilik)
2- **Two Player:** (çift kişilik)
3- **Teammates** (Sadece bir takım arasındaki maç)
4- **Main menü** (menüye Dönüş)
Seçiminizi yaptıktan sonra karşınıza bir liste çıkıyor ve takımınızla rakibinizi seçiyorsunuz. Bu listenin hemen arkasından da ekrana bir para çıkıyor. Eğer siz bilirseniz Kick (pas vermek) Reccive (pas Almak) seçeneklerinden birini seçerek oyuna başlayabilirsiniz. Bu durumda ekrana bir oyuncu çıkıyor. Bu oyuncuyu elinizden geldiğince ilerletmeye bakın. Çünkü adamınızın yere düştüğü yerde oyuna



başlayacaksınız. Burada defance (defans) veya Offence (hücum) olma itimaliniz var. Eğer defans olursanız rakibinizi durdurmaya çalışmak tek amacınız. Yok eğer hücum oynuyorsanız işiniz zor demektir Çünkü' rakip takımın dört aktif oyuncusunu geçip gol atmak için bayağı zorlanacaksınız. Hücum veya defansta 4 ayrı plan uygulayabilirsiniz. Bu planları da maç aralarında (Her top kaydedişte) çıkan ekran üzerine joystic'i köşelere iterek seçebilirsiniz Her Top kaybedişte topu kullanma hakkı dolayısıyla hücum hakkı diğer takıma geçecektir Eğer sayı yapmamak istiyorsanız, pasları çok iyi ve zamanında vermelisiniz
Attığınız pasın yönünü seçmek ve hızını ayarlamak sizin elinizde. Joyisti'ğinizi sağa veya sola çekerek yönü ayarlayabilir, Joyistiğinizin tetiğine bastığınız sürece de topu atmaya devam edersiniz İlk başlarıda zor gelmesine karşın sonradan alışıp seveceğiniz bir oyun olduğu kanısındayım



SIDE WINDER

İşte Amiga'nın güzel mi kötü mü diye karar verilemeyen oyunlarından biri. Oyunun grafikleri orta halli olmasına karşın ses efektleri diğer pek çok Amiga oyunundan üstün. Oyunda siz bir uçağı yönetiyorsunuz. Amacınız önünüze çıkan herşeyi vurmak. Yani tıpik bir shoot'em up. Gerçekten süper efektler size oyunda bir parçalama isteği veriyor. Oyunun bölümleri hemen hemen birbirinin aynı. Tek farklılık önünüze çıkan şekillerin değişmesi. Bölüm ilerledikçe de sadece yaratıklar ve uçaklar artıyor. Size vereceğim taktik şu olacak. Sürekli ateş ederek sağa sola kaçın. Birde size ateş eden topları ilk önce vurun. Sonra büyük bir ateş içinde kalırsanız kurtulmanız zorlaşır. İki kişi oynamak daha zevkli çünkü bir arkadaşınızla yarışabilirsiniz.

AMIGA'cılar

Silent Service: Disketi koyarken Protect''i açın yoksa oyun takılır.

Impossible Mission 11: Eğer ilk koymanızda oyun takılıyorsa Reset edip bir daha deneyin

Hostages: Eğer oyunun başındaki grafiklerden sıkılıyorsanız ESC ile geçebilirsiniz.

Manhattan Dealers: Oyun piyasada mevcut disketlerinde ilk yükleyişte çıkmıyor. Bir daha denerseniz çıkar.

AMIGA VERSİYONLARI

Bird's Tale: Commodore'daki iki disket olan oyun Amiga'da tek disket. Grafiklerin çok ama çok güzel olmasına rağmen oyun halâ aynı kötülükte

Silent Service: Genel olarak grafikler ve oynanabilirlik daha iyi fakat Commodore versiyonunda vuracağınız geminin maketini gösterirken Amigada siluetini gösteriyor.

Barbarian: Amiga versiyonunda Backgraund daha güzel. Ayrıca rakibinizi öldürdükten sonra kahkahayla gülüyorsunuz.

Deniz AKSOY

AMIGA

BATMAN (JOKER)

Oyunun bu bölümü şimdilik yalnızca Amiga'da var. En az penguin görevi kadarda zor. Bu bölümü kolay anlaşılsın diye daha değişik yazdım. Şimdi oyunun en başından yazdığım şekle göre eksiksiz oynarsanız rahatça bitirebilirsiniz.

Sağ, yukarı, yarasa kanadını alın, aşağı, sağa, aşağı, sağ, ampulü alın, sol, sol, lövyeli alın, sol, sol, Joystick'i aşağı çekip ateşe bastıktan sonra ampulü seçip yumruk şekliyle kullanın. Sol, lövyeyi ampül gibi kullanın, lövyeli bırakın, kapıdan girip feneri alın, aşağı, feneri kullanın, oksijen maskesini alın, aşağıdaki kapıdan girin, sol, yukarı, havucu alın, sağ, yukarı, sağ, aşağı, oksijen maskesini kullanın, sol, aşağı, sağdan aşağı, sağ, sağ, yukarı, kapıdan girin, takma dişleri alıralmaz kullanını, havucu kullanın, kapıdan çıkın, sağ yukarı, yukarı, sol, aşağı, sol, sol, yukarı, sol, sol, kapıdan aşağı, kelepçeleri alın, yukarı, sağ, sağ, kapıdan aşağı, sol, balığı alın, balığı kullanın, sağ, kapıdan aşağı, sağ, parayı alın, yukarı sağ, aşağı, sağ, kapıdan yukarı, merdivenden yukarı, kulakları alın ve kullanın (böylelikle yardımcınızın imdat çağrısını duyun) sonra kulakları bırakın, aşağı, aşağı, sağ, yukarı, sağ, yukarı, sol, yukarı, sağ, aşağı, sol, aşağı, kerpeteni alın, yukarı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ, aşağı, sol, aşağı, kerpeteni alın, yukarı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağa gitmeden önce kerpeteni dinamitin üstünde kullanın, sağ, aşağı, sol, aşağı, sol, sol, tekrar kerpeteni dinamitde kullanın, yukarı, sol, aşağı, sol, yukarı, yukarı. Yine dinamit kerpeteni kullanın (zaten kerpeteni yalnızca dinamitleri etkisiz hale getirmekte kullanıyorsunuz.), sol, kerpeteni kullanın, sağ, merdivenden aşağı, sağ, kerpeteni kullanın, sağ, yukarı, sağ, aşağı, aşağı, sol, yukarı, kerpeteni kullanın, aşağı merdivenden aşağı, sol, yine kerpeten sol, merdivenden yukarı, kapıdan yukarı, kerpeten, sağ, yukarı, sol, aşağı, sol, kerpeten, kapıdan yukarı ve son olarak kerpeten, aşağı, sağ, yukarı, sağ, aşağı, sol, aşağı, merdivenden aşağı, sağ, sağ, yukarı, sağ, yukarı, yukarı, sol, aşağı, sol, sol, yukarı, kapıdan aşağı, aşağı, sağ, yukarı, sağ, aşağı, sağ, sağ, yukarı, sağ, yukarı, sol, yukarı, sağ, aşağı, sol, aşağı, sağ, iskeletin olduğu kapıdan yukarı, sağ, yukarı, yukarı, sol, paraları kullanın, düşen mermileri alın, sağ, aşağı, aşağı, sağ, sağ, yukarı, tabancayı alın, mermileri kullanın, size gerekmeyen kerpeten ile oksijen maskesini burada bırakabilirsiniz, aşağı, sağ, yukarı, hindistan cevizlerini alıp kullanın, aşağı, sağ, sağ, tabancayı kullanın, burada ördekleri vurun, eğer mermınız biterse geri dönüp aynı yolla mermi alabilirsiniz, bütün ördekleri vurunca düşen gözlüğü alın, sol, yukarı, gözlüğü kullanın, tavuğu alıp kullanın, sol, yukarı, sağ, jokeri dövün, jokeri dövünce kaçacaktır, yukarı, yukarı, yine joker'i dövün, sol, sol, yine joker'i dövün, sağ, aşağı, sol tekrar joker'i dovün, aşağı, sol buradaki fil sizi sınır etmek için konmuş hiçbir işe yaram yor, aşağı, sağ, yukarı, sütü alıp kullanın, aşağı, sol, kapıdan aşağı sol, yukarı, sol, aşağı, mızıkayı alın kullanıp bırakın, yukarı, sağ, yukarı, merdivenden yukarı, yukarı, bıçağı alın, aşağı sol, aşağı, sol, sol, joker'i son kez dövüp kelepçe ile yakalayın, yere düşen kartı alın, sağ, sağ, yukarı, sol, kapının üstünde kartı kullanın, kapıdan girin, sol kolayı alın ve kullanın, aşağı, merdivenden aşağı, sağ, aşağı, aşağı, sol, aşağı, sağ, merdivenden yukarı, sağ, sağ, yukarı, sol, sol, bıçağı kullanıp arkadaşınızı kurtararak oyunu bitirin. Son ekranda bayağı güzel.

Not: Oyunda birden fotoğraf makinesi var, bunu lunaparkta en sağdaki evin içinde bulabilirsiniz. Bu yalnızca yüzdenizi arttırmaya yarar. Kullandığınızda penguin ve joker'in resimlerini görürsünüz

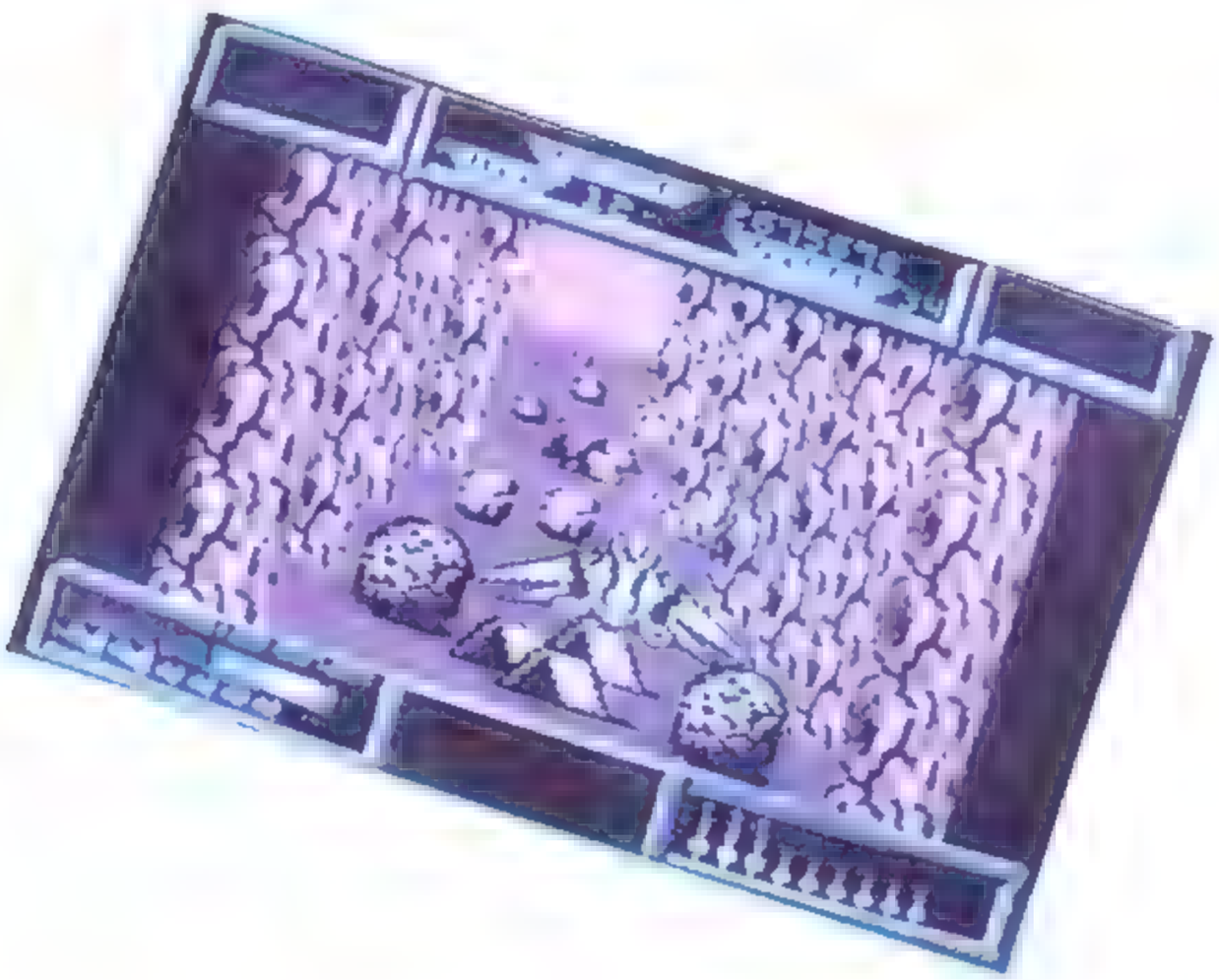
Şahın DERYA

AFTERB

Eğer bir oyun ikinci defa yazdığımızı görüpde neden diye duşunüyorsanız bu oyunun iki versionunun arasındaki farktan doğmaktadır. Örneğin 64 için yazılmış Afterburner ile Amiga'dakini oynayamazsınız. İşte bu yüzden bir oyunu iki defa yazıyoruz

Afterburnerda amiga'da gerçekten çok farklı Oyun 64('de olduğu gibi çok leyel'li değil. Yalnızca 23 bölümden oluşmuş (ne kadar az değil mi?)

Oyunun başında isimler geçerken space'e basarsınız güzel bir üç boyutlu demo çıkar. Oyuna başlamadan sıfıra basarsanız güzel bir üç boyutlu demo çıkar. Oyuna başlamadan sıfıra basarsanız müzikli, bire basarsanız efektli oynarsınız . Size efektli oynamanızı tavsiye ederim çünkü bazı füzeler ve tehlikeler sesle uyarılıyor Eğer ikisinide on yaparsanız hem müzikli hem efektli oynayabilirsiniz. Oyun 23 leveiden oluşuyor dedik ama bazı bölümler yalnızca benzin ve cephane ikmalidir. Bu genelde 8 bölümde bir olur. Ama her üç leveldada bir B-52 yukarıdan size ikmal yapar. Oyunun hız artırması ise bir problem. Bunu space tuşu i' yapabilirsiniz. Ama değişik basışlar gerektiriyor. Oyun başladığında space tuşana basarsanız hızınız biraz artar ama tam dolmaz. Tam



URNER

doldurmak için iki defa çok hızlı olarak basmalısınız. Hava savaşlarında hep joystick'i ileri iterek yerden uçup sağa sola kaçın. Çok sıkışırsanız yukarı köşelere kaçın. Oyunun bir değişik bölümü daha var. Burada füze kullanmadan makineli tüfek ile yerdeki hedefleri vurmalısınıız. Her hedef belli birpuan kazandırır. Burda bir vadiden uçtuğunuzu unutmayın duvarlara çarpmanız ölümünüz demektir Eğer 6'dan fazla hak toplarsanız hakları gösteren otomatik olarak ateş ediyor. Altta motor şekilleri var. bunlar yandığı zaman anlayın ki bir düşmana kitlendiğiniz. Ama bu ışıkların yanmasını beklemenize gerek yok. Bir uçağın yada uçak filosunun hizasına gelirsiniz zaten yanacaktır. Mesela siz aşağıdan gidiyorsunuz ve ustten bir filo geliyor. Burada yapacağınız hemen üste fırlayıp ateş etmek olmalıdır. Kitlendiğiniz uçakları üstelerindeki küçük karelerden anlayabilirsiniz. Ateşlemeden karelere bir bakın ve öyle ateş edin. Böylece boşa çok füze harcamazsınız. Oyunun son ekranı çok güzel. (ben oyunu bitirmek için çok uğraştım, Fakat ben bitirdiğim zaman öğrendim ki piyasaya ben bitirmeden bir gün önce trainer'i gelmiş.)

Amıga'da gördüğüm en iyi arcade'lerlden biri mutlaka alın.

PÜF NOKTASI...

ROGER RABBİT: (AMIGA) Oyun Amiga'da gerçekten çok zevkli. Fakat oyunun çok önemli bir noktası var. İkinci bölme geçebilmek için yani club'de çalışabilmek için bir şifre bilmelisiniz. Bu şifre her zaman SMITH'dir. Ancak bu şifreyi bildiğinizde oyuna geçebilirsiniz. Birde aynı bölümde hiç hak kaybetmeden geçebilirsiniz. Bunun için aynı anda hiçbir masada bir tane bile peçete kalmamalıdır. Eğer bunu başarırsanız ROGER'ın sevgili Jessica çıkıp size önce ki garson olan goffy'den çok daha iyi bir garson olduğunuzu söyleyecektir. Burada ki grafik gerçekten çok güzel. Bir de amiga'da son bölüm 64'dekinden çok farklı Burada makineleri bozmaya değil kız arkadaşınız Jessica'yı kurtarmaya çalışıyorsunuz. Bu bölümü bitirdiğim zaman tam açıklayacağım.

EDDİE EDWARD'S SUPER SKİ: Oyunun başındaki introda sakın beklemeyin. Daha çıkmadan sol butona basarak geçin.

4X4 OFF ROAD RACING: Eğer vinç almazsanız çamur birikintilerinde en az 30 sn. zaman kaybedersiniz. Sürekli ateşe bastığınızda araba çıkamaz kesik kesik basmalısınız. Space tuşu ilede hemen kendi isteğinizle tamir ekranına geçebilirsiniz. Bu benzin koyma açısından çok faydalı. Rakiplerinize epey fark attıysanız yanlış bir yola girip yolunuzu uzatabilirsiniz.

GREMLİNS: Bu oyunun açıklamasında bir yer dizgi hatasıdan atlanmış. Mutfakta gizmo'yu aldıktan sonra iki defa press button demelisiniz. İkinci basıştan sonra çekmece açılır. Burada examine drawer komutu ile bıçağı bulun (knife) get knife komutu ile bıçağı alıp yukarı çıkın. Buradaki gremlini bıçak ile öldürün.

LEİSURE SUİT LARRI İN THE LAND OF THI LOUNGE LİZARDS: Lefty's bardaki kilitli kapıyı açamazsınız. Burda knock komutu ile kapıyı çalmalısınız. Bir adam size delikten bakıp bir şifre soracaktır. Bu şifre her zaman **"ken sent me"**dir.

TEST DRIVE (AMIGA): Oyunda 64'de olmayan bir özellik var. Bazen yüksek hızda havada uçan böcekler camınıza çarpıp patlayarak camınızı kirletip görüşünüzü engelliyorlar.

DARTH VADER

C64 için yapılan ilk Adventure'lardan olan Darth Vader, grafiksiz ve kelime haznesi çok kısıtlı ama yinede yalnız programcının ön gördüğü şeyleri yaparak bitirilebilir Oyunun amacı Star Wars I'de olduğu gibi Prenses Leia'yı kurtarmak. Oyunun kelime haznesi o kadar kısıtlı ki Bir "almak"ın karşılığını bulana kadar canım çıktı. (Take, Hold, Dick, Handle) para etmiyor.

COMPUTERLAND

Commodore 64 **AMIGA 500-2000**

Pesin veya Taksitle Satis Yapılır

- İş, Eğitim, Oyun Programları
- Amıga iş ve utılıty programları
- Amıga oyun ve müzik programları
- Amıga grafik programları
- Kopyalama kartuşları
- Kasette Disket oyunları
- Atarı, MSX Spectrum ve Amstrad kasetleri
- Bilgisayar Toz örtüleri
- Sürekli form kağıtları
- Her türlü disket satışı
- Bilgisayar ve yan malzemelerinin genel satışı

Sipariş bedelini Yapı Kredi Bankası Antalya Merkez Şubesi 048601-7 no'lu hesaba yatırıp makbuz fotokopisini bize gönderdiğiniz takdirde siparişiniz derhal gönderilecektir.

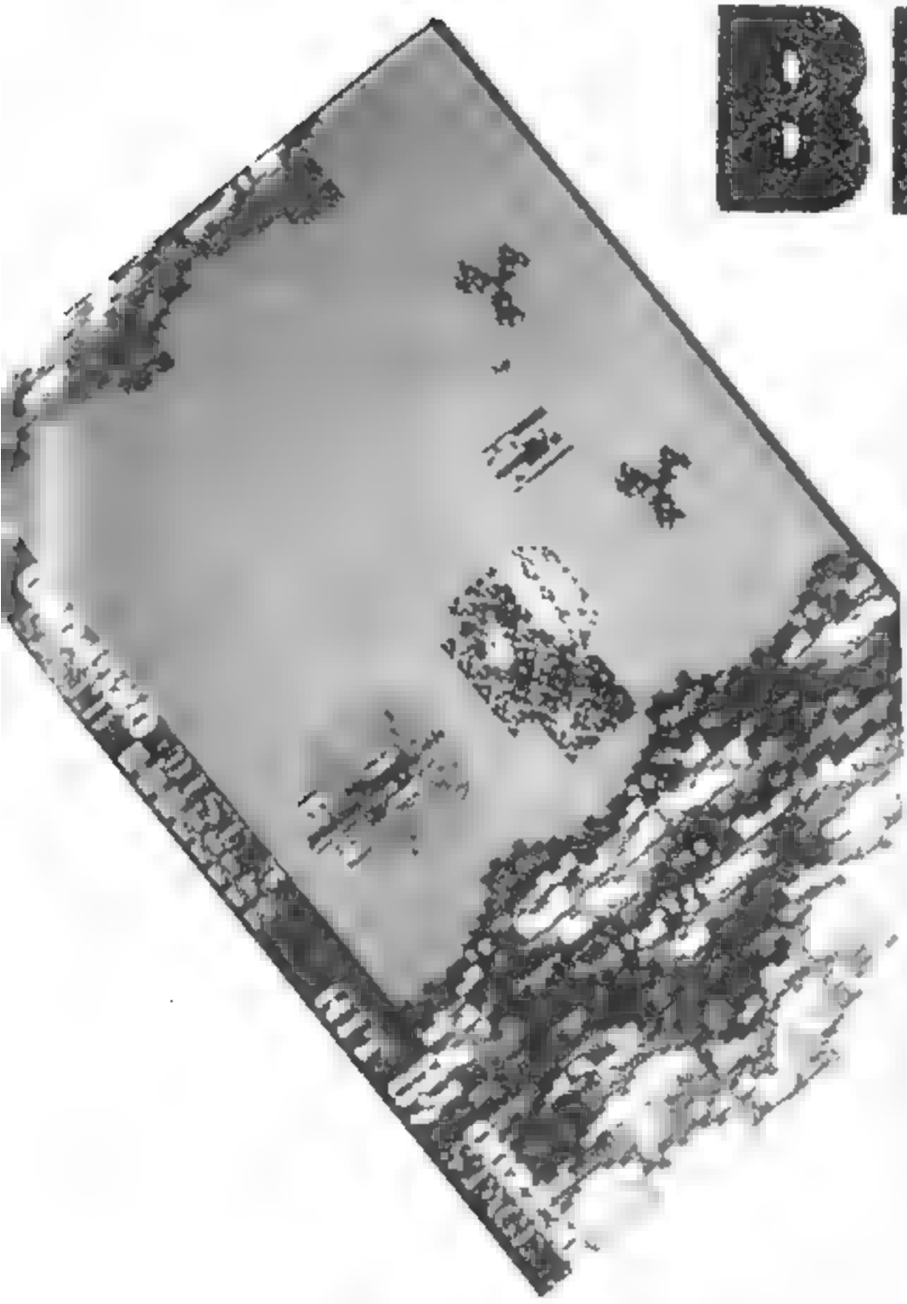
Oyun listemizi isteyiniz

Bayilikler verilecektir !

COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 95/4
Tel: 12 18 07 Antalya

AMIGA EXTRA

THUNDER BLADE

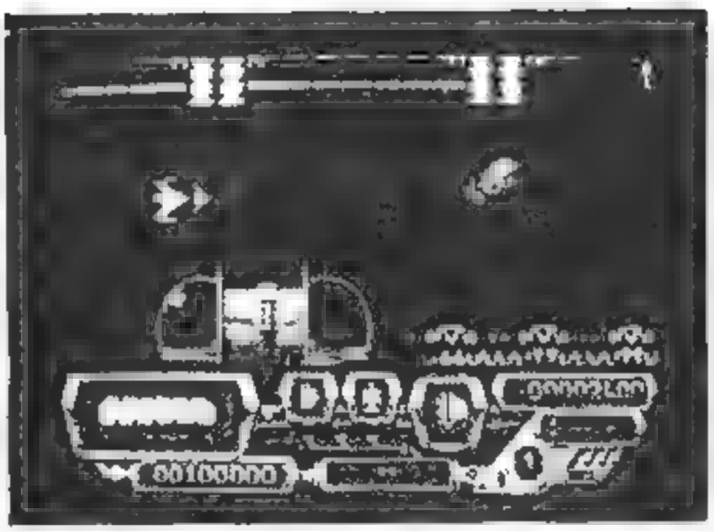


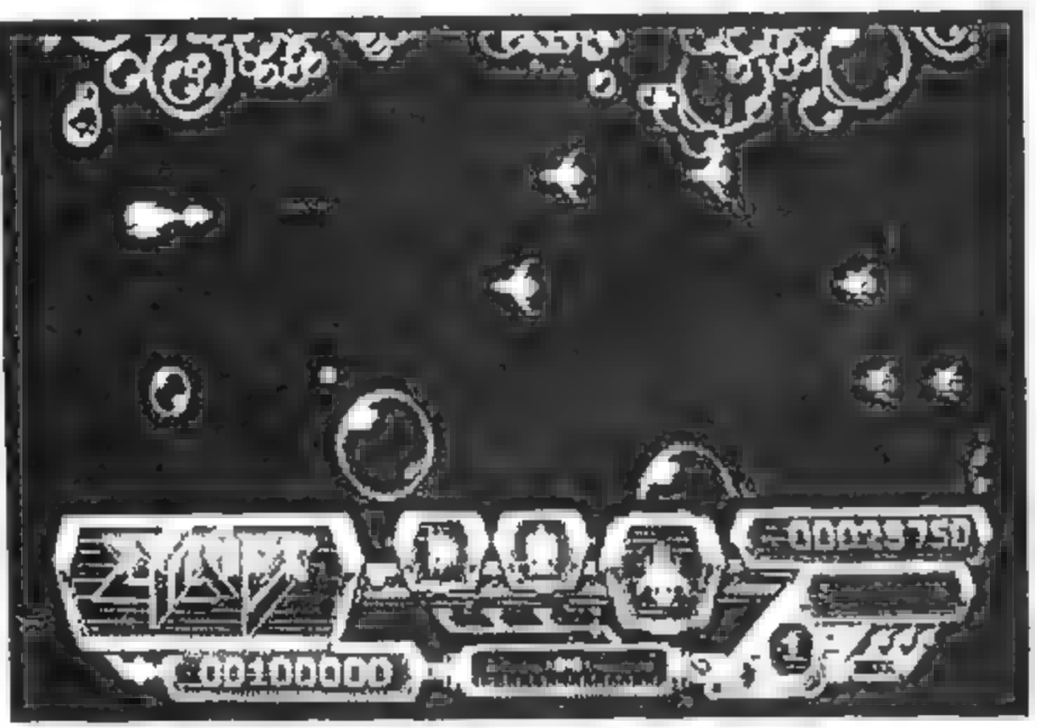
Afterburner ve outrun gibi oyunların arkade makinesini yapana muthiş bir başarı kazanan sega firması aynı başarıyı şimdide THUNDERBLADE ile kazanmak istiyordu ve bundada başarılı oldular diyebilirim arcade makinesi hidrolik sitemlerle donatılmış hızlı ve muthiş oynanabilirdi hemen bu makineyi ev bilgisayarı için yayın hakını alan U.S. GOLD ise bu işi bana göre açıkca yüzüne gözüne bulaştırmış. Oyun gayet kolay anlanabilir bir konuya sahıp önünüze ne geliyorsa yok edep ilerlemek. Oyun 4 level ve bunların herbirini içinde bulunan 3 mini levela sahip. Bazı bölümlerde helikopterınızi tepede bazılarında ise 3 boyutlu olarak arkadan görüyorsunuz. Helikopterımız ise bir APACHE saldırı helikopteri, bir makinalı ve bir havadan karaya füze fırlatıcısına sahıp. Arcada makinası 2 kola sahıptır Bunlardan bırısi yükselmek, alçalmak ve sağa sola gitmek için kullanılırken dığeri ise hızınızı ayarlıyordu. İşte ev bılgisayarı versiyonunun en büyük falsosu bu; 2 kolun işini tek joystick ile yapmak bu oyundaki bütün hakimiyetinizi kaybettiriyor, oyunu oynamaz bir hale getiriyor. Grafiklerin ve seslerın iyi olmasına rağmen bu oyun vereceğiniz paraya layık değil piyasada bu kadar müthiş oyun varken bunu almayın derim.

Emre IŞIKLAR

AMIGA

ZYNAPS





Bence Zynaps Hewson'un esneklik ve eğlendirici oyunlarından. Bir shoot'emup. Eğer 88'in Nisanın hatırlayacak olursanız. Zynaps'ın ilk programlandığında İngilterede proğramlayıcı graftgol boys ile Dommıe Rabinson ve John Cummıng'ın büyük ilgi gördüğünü hatırlarsınız. Ne yazıkki oyunlar Türkiye'ye bazen geç geliyor. Zynaps'de onlardan biri. Zynaps'la ve nemesres'e benzeyen bir oyun. Amaç her oyunda olduğu gibi bir gemiyi koridorlar garip galaksiler arası uçurmak önünüze çıkan her şeyi vurmak ve toplayabildiğiniz kadar ekstra silah toplamaktır. Size saldıranlar sırf ekrande dolaşıp cybernord'daki gibi miskince vurulmayı bekliyorlar. Tabiki her dalga geminin kendine has bir saldırı düzeni vardır. Her nekadar oyun tarzı **'R-Teype' ve Nemesis'e** benziyorsada isterseniz 100 kez aynı leveli oynayın bir sonraki ekranda önünüze neyın çıkacağı bilmek mümkün değil. Onun için haritasını yayınlayamadım. Onlara ateş etmek ufak bir problem Büyük problemse lazeriniz... Başlangıçtan çok kuvetliyse de işe yaramıyor ilk seferde oyunda pek ilerlemiyeceğiniz muhakkak eğer bazı ems gemileri **(oyun ilerledikçe anlayacaksınız)** vurursanız Geriye güç kartuşları bırakıyorlar yani lazeriniz ve geminiz güçleniyor.

Dört çeşit kartuş var. **'Bomba mısıl dalga ve hızlandırma'.** Bir kaç mısıl alınca endişelenecek birşey yok ama eğer birden fazla hızlandırıcı kartuş alırsanız ve acemi iseniz kontrolunuzu kaybedip duvara taslamanız işten bile değil level ikide asteroite ateş etmeyin yenilmezler Sırf uzak durun ve bomba toplamayın çünku bombalar sırf çok az beliren yer tesisatlarından işe yarıyorlar Sonuç: Zynaps iyi bir oyun. Tavsiye edirim.

OSMAN TOPÇU

CHANOMIX CHALLENGE

Ya da diğer adıyla Final Assault Türünün tek örneği olan bu oyun çok değişik bir konu içeriyor. Evet oyunun konusu dağcılık. Bu oyunu INFOGRAMES yaptığı çin Fransa'daki bir dağ da geçiyor. Amacınız dağın değişik yollarının en tepesine çıkmak. Dağ karşılıklı iki ana tepeden oluşuyor. Bu yolların en kolayı iki tepe arasındaki yoldur. 1988 yılında Epyx bu oyunun yayın hakklarını alıp adında değiştirerek Final Assault adıyla piyasaya sürdüğünden 64 versiyonunun adı değişik. Ama ikisi de heryönden birbirinin aynı.

Oyun grafikleri 64'de de Amiga'da da çizgi film gibi.

Şimdi oyuna geçelim:

Tırmanacağınız yolu seçme ekranından önce Amiga da oyunun başına değişik bir demo konmuş. Burada bir dağın geceden sabaha kadar geçirdiği evreleri görebilirsiniz. Tırmanacağınız yolu da seçtikten sonra sıra çantanızı düzenlemeye gelir. Burada zaten bilgisayar size gerekli eşyaları vermiş. Her yolun malzemesi değişik olduğundan bazen sizin gerekli şeyleri almanız gerekebilir. Sizin ekstradan alacaklarınız eğer bilgisayar size vermemişse ayakkabının altına takılan çiviler (bunlar buza rahatça tırmanmanızı sağlar), 40 metrelik bir ip, kask çadır, kayak göz üğüdür. Çantanız eğer çok ağır olursa başınıza gelecek şeyleri güzerek seyredebilirsiniz. Adamınız yüksek ağırlıkta bir çantayı çok taşırsa bayılabilir bu da oyunun sonudur. Çantanız için en yüksek ağırlık 24 kg olmalıdır. Çanta seçimini yaptıktan sonra saatin kaç olduğunu yani çıkışa başlama zamanını ayarlamalısınız. Buradan çıkmak için saat rakamının yazılı olduğu göstergeyi klıklemelisiniz. Sonra mevsimin kış mı yaz mı olacağını ayarlayın. Tavsiyem kış seçmenizdir çünkü burada kar yağışını izleyebilirsiniz. Bunu da seçtikten sonra oyuna geçersiniz. Oyun başladığınızda adamınızın titrediğini sağdaki küçük figürden görebilirsiniz. Zaten oyun boyunca adamınızın isteklerini buradan görebilirsiniz. Burada yapmanız gereken Return'e basıp çıkan eli çantanıza göturup klıklemektir. Burada çıkan listeden Anorak'ı bulup ateşe basarak adama giydirin. Adamınız sıcaklanırsa bu sefer eli adamın üstüne götürüp ateşe basın. Burada eğer giydirdiğiniz giysiyi listede seçersen adamınız üstündekini çıkaracaktır.

Adamınız acıktığı zaman da yiyecekleri yani şekilde yedirebilirsiniz. Adamınızın uykusu geldiği zaman çadır kurmalısınız. Çadırdan çıkmak için el ile AUFWACHEN seçeneğini seçmelisiniz. Oyunda kolay ilerlemek istiyorsanız sağa sola sallayarak yürümek yerine Joystick'i yukarı itili tutarak oynayabilirsiniz. Adamının elinde bir sopa var. Ateşe basarak bu sopa ile kar çukurlarını yoklayabilirsiniz. Eğer bu kar çukuruna düşersenız hemen Joystick'i yukarı terek tutun. Sonra el ile adamı seçip kendinizi band ile kayaya tutturun. Bunu yaptıktan sonra rahatça çantanızı seçebilirsiniz. Çantadan hemen Steigeisen (64 version'unda crampon)'ı seçin. Böylece daha hızlı ve daha emin bir şekilde tırmanabilirsiniz. Bu bütün kar tırmanışlarında geçerli. Tırmanmanız için belli Joystick hareketleri gerekiyor. Bunlar şöyle: İlk önce ileri sonra aşağı sonra ateşi basılı tutarak ileri pompalayın. Böylece tırmanırsınız. kayaya tırmanırken ise daha farklı ateşe bastığınızda kol veya bacaklarınızı kullanabilirsiniz. Kullandığınız organı parlamasından anlayabilirsiniz. Joystick'i ileri veya geri ittirerek hareketler yapabilirsiniz. Tavsiyem kesik kesik ateşe basarak Joystick'i sürekli ileri pompalamanızdır. Tipiye rastlarsanız hemen kayak göz üğünüzü giyin. Çadır kurduğunuz zaman adamınız üstünde anorak olmasına rağmen üşüyecektir. Bunun için HOLLHAUBE ya da WINTERSCHLAFS'ı giymelisiniz. Oyun bu kadar.

TÜRÜNÜN İLK ÖRNEĞİ OLAN BU OYUNU ALIP OYNAMAK SİZE KALMIŞTIR.

Sahin Derya

MACERA'dan MACERA'ya...

MERT GÖKKAYA
ERTUĞRUL ERÖZ

Jinxter

Bılgısayar Adventure'ini seven herkesın çok beğendığı ve ıstekle oynadığı **"Jinxter"** oyununun tam çözümünü yayınlıyoruz. Oyuna bu komutları gırmekle kolayca oynayacak ve bıtıreceksınız

Hepınıze neşelı dakıkalar...

Off the Bus:
wait until inspector has approached, show ticket to inspector wait until bus has passed first stop, press button and wait for bus to stop leave bus, get keyring, wait until guardıan has appeared, read document open gate and go n.

Home:
Open door with iron key and go n go nw, open case and get harmonica, look under bed and get sock, open wardrobe, get shoes and wear them, go n get opener, go e, get cloth and go s answer phone and go n, open back

İpuçları... İpuçları... İpuçları...

LARRY: Baştakı soruları geçmek ıçın ALT ve "X"E aynı anda basın.
RED MOON: Küçuk kapılardan geçmek için Mushroom'u yemelisiniz. demırcıyi geçmek için zincir kullanın. Kılıcı eldıveni gıymeden almayın.
MANIAC MANSION: Hücreden çıkmak ıçın ıkı kışıyi kullamanız lazım. Bı'rını kapının yanına bırinide iskeletın sağ üstüne getırın. Burdakı kolay oynayan tuğlayı ıstersenız dönüp kapıdan çıkabılırsınız Oturma odasındakı avızdekı anahtarı alabilmek ıçın boş kasetı alıp teybe koyun Bu sırada plağıda çalınteybı kapatıp, kasetı aşağıda çalın.
TASS TİMES IN TONETOWN: Kapının önünde duran nöbetçiyi geçmek için ona mantar atın.
ZAK MAC CRAKEN: Veresiyeciye hiçbirşey satmayın.
King's QUEST III: büyücünün gazabından kurtulmak için yapmanız gereken hareketler:1) **Empty chamber pot:** Üst katta büyücünün yatak odasında yerde duran kabın yanında **"Empty Chamber pot:** Üst katta büyücünün yatak odasında yerde duran kabın yanında **"Empty Pot"** yazın.

2) Clean kıtchen: Mutfakta süpürgenın yanında **"Clean Kitchen** yazın

3) Feed Chickens: kümesin yanında yukarıdakı sarı torbanın yanında **"Feed Chicken"** yazın.
FALCON: Yüklediğiniz bir oyunu tekrar çıkarmak ıstiyorsanız wnte Protect açıkken read dısk komutunu vırın. **"F7"** tuyu **ILS** ınış bılgısayarını açar. **ECM** moduna geçmek için ALQ 131'i almalısınız. İleri rütbelerde oyunu gerçekçilik derecesı okadar artıyorkı anı manevralarda gözünüze perde ınıyor Onun için vırajları kesın ama kararlı alın, güç sona dayanmadan tekerlek, ferenlerini kaldırısanız uyarı sınyali almazsınız.
Flight SIMULATOR: Herhangi bir sınyal kaynağına doğru uçmak istiyorsanızalıcıları o dalgaya ayarlayıp otamatık pılotu kullanan

KEMAL DENİZ AKSOY

door with iron key and go n get g oves and wear them, go n, go e
Field:
wave cloth at bull, drop cloth and go se
Orchard:
go e, get bottle and go w go se, go s and get can and mousetrap examine boat and get bung put bung in sock and go n, go nw go s, open door with rusty key and go sw
Xam's House:
go w, get candle and match box and go s go sw and get fly bath, go s, listen to m'aple wear glasses go n, go ne, go n, go e and open trapdoor. go d. get cheese and put it on mousetrap, set mousetrap and go up drop mousetrap, go w, go s. open match box, get match,pick up phone dial 300,lightmatch light candle with match, go n go e. heat plastic key with candle (iki kere). go ne open mailbox with plastic key, get parcel and open it. get charm. drop parcel, go sw and get mouse, go ne, go n, go se, go s,
Boathouse:
drop bath
put bottle in bath, oojimy fluid, oil door with oil, quietly open door. .
quietly go s, get sack, get ametnyst charm, put sock in hole and get paddle push canoe into water, enter canoe, go s, go s, drop all except can and opener, leave canoe and go down, open can with opener and put worms on dirt, drop all and move dirt, go e, go e, get diving gear and go w go w,go up, remove clothes and drop them, wear diving gear (keep glasses on), enter lagoon,
Underwater:
go down, go nw, go n, open hatch and enter it.
close hatch, press flush button, turn wheel, open door, go e, go down, get notecase, open red door, go up, go w, press flood button, goe
go down, go e, wait until water is deep enough to swim in, go up, examine chandelier and get charm, go down, go w, go up, go w, open hatch and exit hatch, go s, go se, go up and go s
Back at the Pagoda:
remove diving gear and drop it, get clothes and wear them, enter,canoe, get all except bus ticket, go n, go sw drop paddle and leave canoe. go s
Village Green:
Pub:
go se, go n, climb in well, get coin, go up, go s. oojimy fire, get ash, go nw. go nw
Barery:
ask baker about Job, go down, go e: open sack, get sieve and sieve and siave flour with sieve, get charm, drop sieve ard go w, put pelican charm in tin, gettin, open oven and put tin in it, close oven, push button, push button, open oven and get tin, go up, show tin to baker. get bread, break bread, get pelican charm open door and go ne
Post Office:
show mouse to postmistress turn all handles, turn top right handle, turn bottom right handle, turn top lert handle, turn bottom right handle, turn top left handle, open safe and get charm, open door and go sw
Village:
go sw and doofer all the rides on the carousel watchercallit sack, get saddle and put it in sack, knock on door and throw tin at lamp, go sw oojimy stool and get stool.m go e drop all, go w, go ne, get ladder, go sw, go e, lean ladder against girder get all except ladder and stool, stand on stool, climb ladder. Jump n,, get hat (from rain wheatherman and hold rain weatherman, do odah, climb cloud, oojimy cloud doofer cloud
Station:
gi down, buy ticket with one ferg coin, drop hat put one ferg coin in hat. doofer shoes, play harmonica (continue to play until stationmaster agrees to sell ticket for on ferg). get hat etc.♠ and buy ticket With one ferg coin, go e and get ticket, go n And get ticket.(Bileti alana kadar devam edin.)
run after train (iki kere). show ticket to guard, wait until you are at the mountain top
Mountain Top:
oojimy unicorn, get saddle and put it on unicorn, sit on unicorn, doofer unicorn
Castle:
go down, go e, go n, go e, remove shoes and go down, open door and go n, untie Xam, tie rope to manacles, put hat under rope, put candle in hat get match and light it, light candle with match and enter hatch wait until hatch closes and then leave hatch through outer door go up, go ne, open door and go e go e
Jewel Room:
examine blocks
slide 5
slide 8
slide 1
slide 6
slide 7
slide 2
slide 9
slide 5
slide 3
slide 4
get bracelet, put all charms on bracelet, go w. go w go sw but ash on hearth, go nw, go up, go up, open door (either one) and enter door, get ball, go s, go down, go down, go se
Halt
go up, look in ball (Jannedor'u görene kadar bakın), doofer ball put ball in hearth, examine hearth(jannedorun elini görene kadar) and put bracelet on wn'st

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

ALIENS

Sanırım bir çoğunuz Aliens II filmini seyretmişinizdir. Bu oyunda son zamanlarda oldukça moda olan sinemadan bilgisayara uyarlanma oyunlarından. Kahramanlarımız filmde olduğu gibi korkunç yaratıklarla adeta bir ölüm kalım savaşına giriyorlar. Oyunda konu biraz monoton fakat oyunun stresi filmdeki gerilimi aratmayacak nitelikte. İyi konsantre olursanız gerçek bir savaşa girişmiş gibi ter dökûp, heyecanlanabilirsiniz.

Oyunda 6 kişiyi yönetiyorsunuz. Bunlar Ripley, Gorman, Hicks, Bishop, Vasquez ve Burke. 6 kişiden oluşan yok edici timimiz korkunç gezegene iniş yapmış ve gezegendeki uzay istasyonuna girmiş. Bizim görevimiz gördüğümüz yaratıkları acımadan yok etmek. İsimlerin baş harflerine basarak o kişinin kontrolonû ele alabilirsiniz. Yalnız Bishop için I harfine basmak gerekiyor. Bir odadan diğerine geçmek için ekranda dolaşan belirtecinizi kapının üzerine getirip space'e basın. Geçtiğiniz odaların numaraları ekranda, isimin altında yazıyor. Size tavsiyem dalga dalga gelen ataklara karşı koyabilmek için bir odadan en az iki kişiyi bulundurun. Yaratığı biri öldüremezse diğerinin öldürme şansı var ayrıca yaratığı öldürdüğünde diğerirn de kurtarma şansınız var. Eğer bir adamı çok dolaştırırsanız enerjisi çabucak tukenir. Onun için yavaş yavaş ilerleyinv e yorulduğunuzda başka birinin kontrolûnû alın. Böylece diğer adamınızın dinlenmesini sağlarsınız.

Yaratıklara gelince, Uzun boylu olanları tek vuruşta öldürmek için tam kafasına nişan alın. Aksi halde ölmesi için çok cephane haryıyacakamız. Cephaneniz ise sınırlıdır. (Belkide oyunun kötû bir yanı) Daha ilerki derecelerde yerde sürûnen yaratıklar göreceksiniz. Bunlar oldukça bela açıyor başınıza. Mutlaka tek vuruşta öldürmelisiniz. Bunun için yine tam kafasına nişan alın. Aksi halde hemen üzerinize atlarlar ve ne olduğunu anlayamadan bir adamınızı kaybedersiniz. Bazen yaratıkları vurduğunuzda cesetlerinden yeşil bir sıvı arta kalacaktır. Eğer bu sıvı kapı onûndeyse sakın o kapıdan geçmeyin. Mutlaka onun kaybolmasını bekleyin. Yaratıklarda başka yolda onların yumurtalarını da görûrsûnûz. Bunları da mutlaka imha edin. Oyunda ilerledikçe yaratıklar bir çok yerden saldırıyorlar. Bunun için joystick kadar klavyeyi de çok iyi kullanmalısınız. Yanınızda klavyeyi kullanan bir arkadaşınız olursa daha başarılı olursunuz.

Aliens grafik bakımından da başarılı sayılır. Oyunda pek fazla ses efekti yok. Güçlû silahının efekti ise oyuna ayrı bir hava katıyor. Sonuçta başarılı bir oyun olan Aliens'ı almanızı tavsiye ederim.

BAHADIR ERBAŞ

Reebok
CROSS
rotring
DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ
WORLD YOUTH CENTER
SATAN KITAP
commodore
Sindy
chicco
adidas
Ravensburger
Barbie
Aradığınız her güzel şey için
DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ'ni
seçin
Valikonağı Cad. No: 38
Nişantaşı-İstanbul

Çevir Pedalı

Beldesan
BİSİKLET

Beko

Genel Satıcı : **Beko Ticaret A.Ş.**
Merkez : İstiklal Cad. No: 349
80050 Beyoğlu - İstanbul
Tel: 152 49 00 (7 Hat) - 146 64 06
Ankara : 117 31 25
İzmir : 18 20 00
Adana : 28 08 35 - 28 02 65

Koç

KLPRO